本期焦点：精彩不容错过——奥运节目收录攻略

售价6元

Popsoft

电脑应用和娱乐的第一选择

大众软件®



2008年 半月刊 总第271期

www.popsoft.com.cn

14

13年的历程，一路有你陪伴

2008年度《大众软件》读者调查活动火热进行中

答题内容请关注第13期杂志，答卷刊登于第13期及本期杂志

凡参与活动，都有机会获得

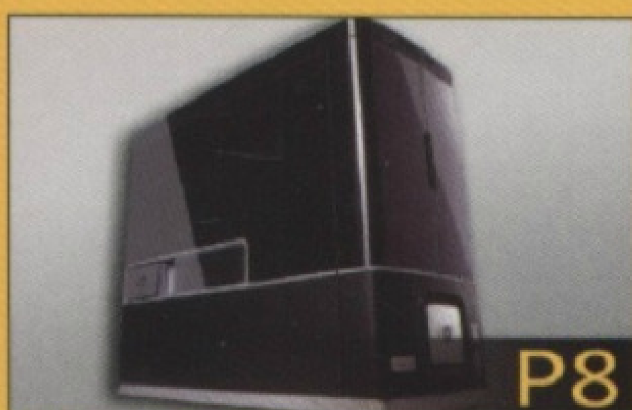
特等奖 3名 奖品为价值5000元的笔记本电脑

……………

还有更多奖品等你获得

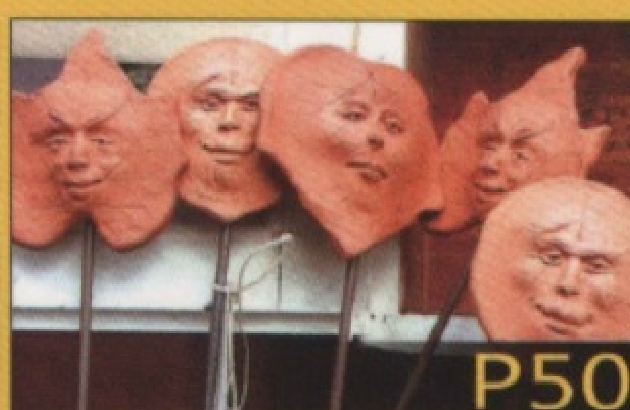
读者调查

大众软件2008 年度



P8

惠普黑幻HDX 908cn游戏电脑评测



P50

Think Different——不一样的ThinkPad购买指南



P119

《纳尼亚传奇——凯斯宾王子》全攻略



ISSN 1007-0060



游戏动画人才急缺
上海大学启动培养工程

——即日起开始报名，限招90人！

游戏影视动画人才奇缺



前不久，权威的专业人才招聘网站--中华英才网发布了新一期的职场人气排行榜。在榜单中，三维动画、游戏设计等职业仍是招聘热点。企业为游戏软件开发工程师、游戏动画设计师等职位开出的月薪高达8000元以上，对一些有经验的游戏设计人才甚至开出年薪20万元的高薪，仍是一将难求。物以稀为贵，现在专业的游戏影视动画人才已经成为抢手货，游戏设计师、动画设计师已经成为年轻一代心目中的"金领"职业之一。

品牌领先源于不断进步

自2003年以来，上海大学成教学院与著名数字艺术教育机构CIA数码合作，用重点大学的雄厚教育资源融合优秀动画企业的技术力量，向学生提供专业正规的职业教育。2006年上大CIA荣获中国计算机用户协会和电脑报联合评选的"最佳培训机构"和"最佳游戏动画师资奖"两项大奖，2007年上海大学获批成为上海市高教自考动画专业（独立本科段）主考院校，上大CIA开发的系列教材也被上海市教育考试院选定为专用教材。"上大CIA"已成为国内极具影响力的知名数字艺术教育品牌。



实战案例培养 学习就业全程无忧

上大CIA的毕业学生不仅在游戏动画领域和影视动画领域非常抢手外，在广告设计、多媒体制作、建筑效果设计等行业也倍受欢迎，上大CIA五年来培养的3000余名学生已成为上海、北京、广州等城市数字艺术行业的中坚力量，学员以其高技能水平受到游戏影视动画企业的青睐，就业率名列前茅。

上大CIA课程体系让学生在实战中掌握游戏动画开发中的各种实用技能，使学生能够胜任游戏企划、脚本、分镜、原画、角色设计、3D模型制作、场景制作、游戏动画、影视广告创意、游戏特效等工作。课程采用小阶段小作品，大阶段大作品的教学理念，学生在校期间，自己提出游戏企划案，自己设计游戏角色和场景并以团队合作方式完成作品整合，或实现影视动画作品或艺术短片的创作。上大CIA的案例式培养模式让学员可以学习就业全程无忧，搭建了从爱好者通往职业"金领"的捷径。



在我校组织的上海大学CIA学员专场毕业招聘会上，高质量的学生作品受到各大游戏、影视制作企业的青睐，就业率屡创新高！

【友情链接】

上大CIA第26班将于2008年9月份开学。本期开设游戏影视动画、游戏程序设计两个专业，学制为全日制一年，学时数为1080学时。计划招生共90名，走读住读均可。凡高中以上，年满18岁的学员均可报名，额满即止。

报名电话：021－62539082

报名地址：上海市新闸路1220号上海大学成教学院B楼211室。

详情可登录www.cia-china.com和www.shu.edu.cn/ad





学游戏拿高薪！

上海大学 招生公告

三维游戏影视动画、游戏程序设计研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家"211工程"重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十六期班），有关事宜公告如下：

招生计划： 2008 年 9 月开学

三维游戏影视动画专业研修班（全日制1年） 招生人数：60

培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能等专业技能。

游戏程序设计专业研修班（全日制1年） 招生人数：30

培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌握游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

证　书： 完成学业通过考核者将颁发《上海大学结业证书》和《CIA专业证书》，同时可组织参加由上海市委组织部、市人事局、市教委、市成教委认可的《上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证》和MAYA、3ds max官方认证考试。

教学地点：
1、上海大学嘉定校区（住读）：住宿上海大学嘉定校区学生公寓。
2、上海大学新闸校区（走读）：新闸路1220号（江宁路口）。

入学条件： 高中以上学历，年满18周岁，热爱游戏制作、影视动画者；免试入学。



特别提醒：上海大学两年制游戏影视动画研修班已同步招生，入学后可报读网络大专课程，技能学历双丰收！八月份开学，详情登陆:www.cia-china.com

咨询热线： 021-62539082 详情请登陆：www.cia-china.com

咨询地址： 上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室

网络连通世界
创新引领未来

DigiChina

2008年10月23日～26日
北京展览馆

China International Digital Content Exposition

第六届中国国际网络文化博览会

中国国际网络文化博览会吉祥物征集活动

中国网络文化高峰论坛

网络音乐盛典

网络文学经典盛会

展示内容

网络游戏、手机游戏产品 / 原创及民族动漫娱乐产品 / 国际动漫产品展示 / 网络音乐、网络视频等展示
以3G为重点的应用产品展示娱乐和音乐软件 / 动画设计、制作软件及硬件 / 数码视觉效果软件及设备
特殊用途的软件 / 教育（包括远程教育、在线教育、网上教学）软件及节目源 / 数码类硬件产品
数码互动高端玩具产品 / mp3\mp4\iPod等数字数码产品 / 中国优秀原创动漫作品展示
门户网站、搜索引擎、交易网站、生活服务类网站等展示 / 博客、互动交流软件、文学作品展示



主办单位： 中华人民共和国文化部 / 中华人民共和国科学技术部 / 中华人民共和国工业与信息化部
国家广播电影电视总局 / 中华人民共和国新闻出版总署 / 国务院新闻办公室
中国共产主义青年团中央委员会 / 北京市人民政府

承办单位： 文化部文化市场发展中心

运营单位： 中文发国际文化交流有限公司



联系人：吴山 李友斌 孙宝才 沈嘉亮 纪晓　联系电话：010-84049874/64005915/84044440
官方网址：www.digichina.org.cn www.ccm.gov.cn

CONTENTS 目录

2008年第14期 总第271期

14
2008
本期推荐

新品初评

玩家的新武器

——惠普黑幻HDX 908cn游戏电脑评测



品牌台式电脑也能DIY，厂家允许你拆，允许你改，一起来看看吧。

实用软件

以不变应万变

——在线文档处理应用前瞻



参考无盘工作站方式，在线处理并储存文档的网站应运而生，这里试用并评价这些在线处理工具。

评游析道

Cosplay的那些事儿



今时今日，提起Cosplay这个词，早已跟ACG文化、宅男腐女等名词一起融入我们的生活当中，熟悉得不能再熟悉……

攻城略地

杰克·基恩



什么才是幽默诙谐的冒险？就让杰克船长来告诉你吧。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 荅笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 李刚
本期责编 余蕾
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 尹博 陈文
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000

发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2008年07月16日
零 售 价 人 民 币 6.00元
港　　币 20.00元
美　　元 4.95元
新加坡元 9.00元

编辑部报告

免费宣传

前几天刚刚听到传言，说一款韩系手机运用中国元素“抢挖”中国女性手机“金矿”，首批面市手机取名“貂婵”。紧接着就有所谓的消息人士透露：所传事件确有其事，并且认为该款手机之所以叫“貂婵”，就是借力中国著名“女性历史人物”，以传统的中国古典美切入中国女性手机市场。于是乎一票人马又杀了出来，说什么韩系手机取名“貂婵”是“嫖窃”行径，是对中国传统历史文化的侵犯。该款手机不但名为“貂婵”，外形设计还运用了大量的中国元素，作为炎黄子孙，要坚决捍卫中国传统历史文化遗产。更有不知谁封的“国学”代表，高声疾呼，甚至击案而起，表示决不容许中国优秀历史文化成为外来者用作商业盈利的“道具”。

貂婵是不是确有其人我们暂且不论，反正是要保护一下了，至少是个古代名人。但接着又有人跳出来说中国的动物也要保护，《功夫熊猫》也要抵制。据说原因如下，一是四川刚刚地震，而熊猫是四川的（不知道这个谁定下来的），他们却来用这种方式引人发笑，大逆不道；二是熊猫画得丑了；最后就是“和莎朗·斯通有关，她的中国地震‘报应’论让大多数中国人无法原谅，把好莱坞和莎朗·斯通画上等号，我觉得并不牵强，我相信好莱坞的‘文化氛围’正是莎朗·斯通们的滋生地。”

这两件事情说实话我真没看出什么问题，这次韩国人也没敢说貂婵的国籍出身，只是用来做个牌子而已，看看我们国内起外国名的牌子还少么，光维纳斯就不知有多少种产品。再说“高达”因为被我们注册，日本人的游戏在中国只好改名叫“敢达”，不是一声也没敢吭吗。再说这只熊猫好不好看见仁见智，可整个影片丝毫没有亵渎它。按照这种理论，当年非洲闹饥荒，好莱坞还拍狮子王，更加是用心歹毒了。无论是韩国人把手机取名“貂婵”，还是拍个片子主角是熊猫，其实在世界范围内都是在宣传中国文化的好事情。这些年，我国在世界各地传播中国文化，花费资金建立孔子学院，无非是要提升中国的软实力，而这样一部好莱坞大片能产生的效果是我们花钱都难以达到的。把好莱坞和莎朗·斯通画上等号，是不是也能把好莱坞和美国划上等号，因为我们更可以相信美国的“文化氛围”正是好莱坞产生的源泉。不过就是在“文革”期间，我国还是把美帝国主义和广大美国人民区分开来的。

以往人们总说“网络暴民”，我们今年还颇做了专题来辩驳，不过如果任由这种狭隘的东西蔓延，也许真的暴民时代就会来临了。

King@popsoft.com.cn

完成于网络时代

下期预告

新品初评： 英特尔酷睿2 E7200处理器评测
实用软件： WinXP SP3与Vista SP1性能对比测试
前线地带： 魔兽世界——巫妖王之怒
攻城略地： 功夫熊猫

★读者回函卡幸运读者获奖名单★

奖品为《魔兽世界》精美卡牌一套
（下图为卡牌中的部分卡片）





TOP TEN投票幸运读者				评刊幸运读者			
河北	聂桂英	天津	单子曼	江苏	任旭海	天津	张慧
山东	李军	上海	周童	内蒙古	白全喜	云南	李俊毅
云南	叶兆县	辽宁	张航	湖南	李任飞	吉林	孙鹏
江苏	胡子强	北京	严金龙	山东	于龙龙	甘肃	张锦轩
安徽	王文成	贵州	冉璐	海南	邓斌	黑龙江	冯文龙

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）

声明



玩家的新武器
——惠普黑幻HDX 908cn游戏电脑评测

■晶合实验室 壹分

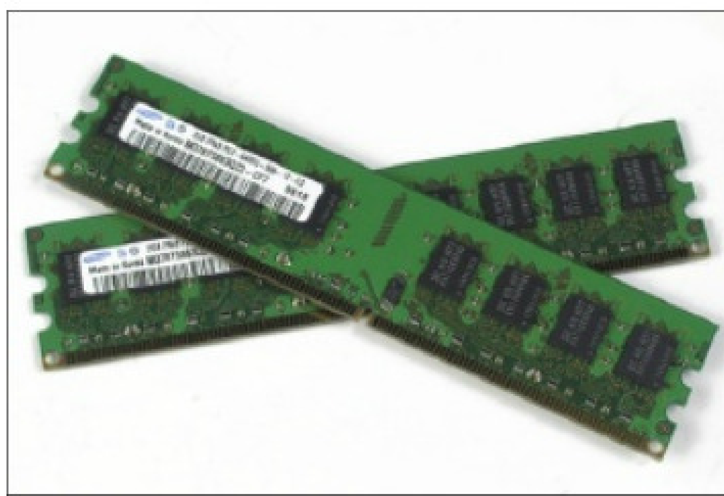
厂商：惠普（HP）	上市状态：已上市
售价：15 899元（不含显示器）	附件：遥控器、驱动光盘、说明手册等
咨询电话：800-810-3888	推荐：追求性能的用户

在高端游戏电脑方面，惠普在国际市场上拥有VoodooPC和Black Bird两个子品牌，这两个子品牌的产品与惠普传统的商务风格完全不同，以夸张的造型设计著称。或许是考虑到VoodooPC和Black Bird的产品价格不菲，在国内也没有正式销售，因此惠普近期推出新的家用游戏电脑“黑幻HDX 900”系列，并选择在中国市场首发。

黑幻HDX 900系列目前包括HDX 901cn/902cn/903cn/906cn/908cn共5个型号，从配置上看，901cn和906cn是两个基本的型号，都采用英特尔G33芯片组主板，拥有500GB大容量硬盘、4GB内存（DDR2 800 2GB×2）和支持光雕技术的蓝光Super Multi刻录机，二者的主要区别在于处理器和显卡不同，901cn采用四核心英特尔酷睿2 Q6700处理器（主频2.66GHz/前端总线1066MHz/8MB缓存）和NVDIA GeForce 9600GS显卡（768MB显存），而906cn则采用四核心的酷睿2 Q9450处理器（主频2.66GHz/前端总线1333MHz/12MB缓存）和GeForce 9800GT显卡（1GB显存）。用户可将901cn升级至902cn（增加一块500GB硬盘）或903cn（增加一块500GB硬盘并将显卡升级为GeForce 9800GT），购买906cn的用户则可选择升级为908cn（增加一块500GB硬盘），当然，这些升级需要支付额外的费用。

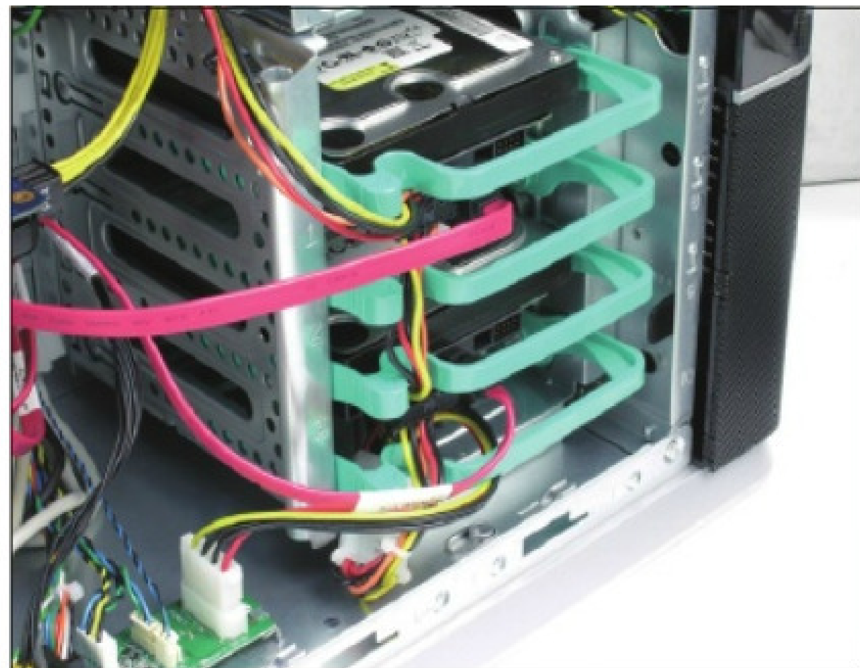

四核心酷睿2 Q9450处理器

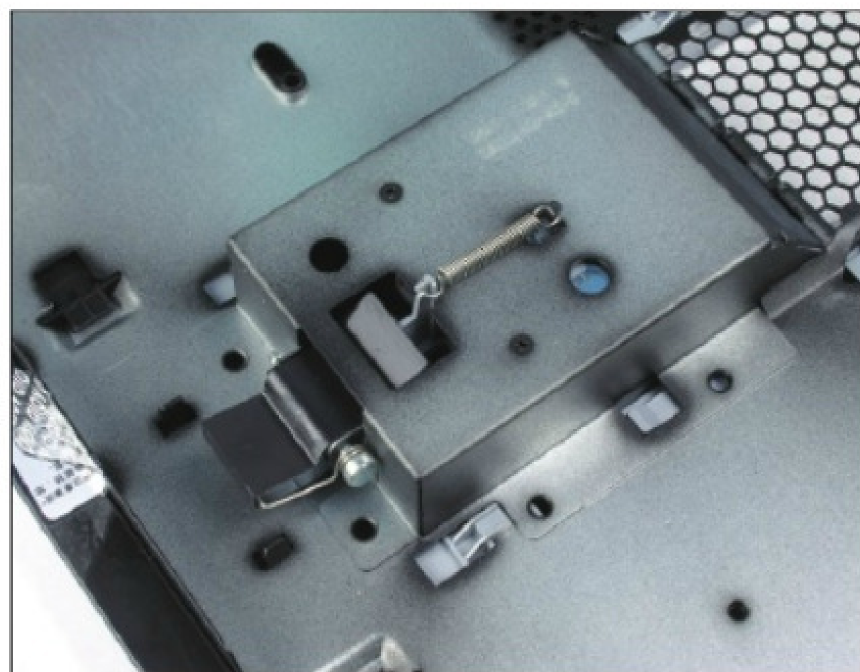

GeForce 9800GT显卡


DDR2 800内存，单条容量2GB

除了上述的升级方案，惠普还表示将在这个系列的产品上引入CTO模式（用户个性定制），用户在购买时可根据自己的需求对部分硬件配置进行调整。这种CTO模式与部分厂商的直销定制类似，但惠普表示整个CTO过程将在其专卖门店完成，以缩短用户等待的时间。此外，考虑到高端游戏玩家在DIY方面的需求，惠普针对HDX 900系列产品制定了新的质保条例，破天荒地允许用户自行拆机，将品牌台式电脑惯常的整体产品质保分拆到各个核心部件，提供3年免费部件保修、3年免费硬件上门服务和3年7天×24小时免费技术电话服务，为用户自行升级和MOD免除了后顾之忧。

送测机型是HDX 900系列中配置最高的908cn，这款产品采用全尺寸ATX机箱，箱体巨大且沉重。惠普表示HDX 900系列的设计理念源自于惠普公司的Blackbird和Voodoo设计团队，并在定型前针对中国市场的用户进行了大量的调研工作，但从外观上看，908cn更像是“黑晶”系列的延续产品，造型较保守，配色以黑色为主，边角辅以银色的装饰条，在机箱侧板等部位大量采用惠普专利的树脂涂层技术，表面光滑细腻，并具有耐磨防划伤的特点。机箱大量采用不锈钢材料，箱体结构稳固，侧板厚实。


全免工具拆装设计


机箱侧板内的锁扣

虽然这款产品的设计风格远不像我们以前见到的“游戏电脑”那样张扬和夸张，但却在功能的便捷性和实用性方面表现出色。这款产品拥有独特的“可单手开启的滑动式双前面板”，面板采用灰色的半透明PVC材料，并印有漂亮的花纹，其构造类似推拉木


可单手开启的滑动式双前面板


机箱顶部的把手下方隐藏着散热通道


机箱顶部的多合一读卡器


装饰光源调节旋钮

门，用户只要将任意一块面板向侧面滑动，就可同时打开两块面板。另外，面板打开后还可自动转向机箱两侧，以减少对空间的占用。前面板内除隐藏有光驱和前置音频输出等接口外，还有一个特殊的光线调节旋钮，用来控制机箱内部蓝色装饰光源的强度和面板下方发光Logo的亮度，对于不喜欢眩目光线的用户来说非常实用。

机箱顶部略向下凹，形成一个宽大的浅槽，其内铺有一层柔软的橡胶垫，当用户将移动硬盘、耳机、MP3、手机等放置在机箱顶部时，不仅起到防止滑落的功能，还能避免表面磨损。浅槽的中央设有一个宽大的金属把手，便于用户移动机箱。在这个把手下方是HDX 900系列独有的大面积顶部散热通道，结合机箱上的其他散热通道，测试中这款产品对温度的控制一直很好。

根据惠普工程师的介绍，HDX 900系列产品在进行配置设计时，考虑到游戏玩家特殊的个性化需求，因此在主机的销售中不搭配显示器，用户可以根据自己的要求和喜好自行选择。在键盘鼠标方面，送测的HDX 908cn采用了惠普多媒体超薄键盘和激光游戏鼠标套装，但厂方表示正式销售的产品将搭配RAZER出品的黑腹狼蛛键盘（Razer Lycosa）、巨蝮蛇激光游戏鼠标（Razer Lachesis）和破坏王巨蚁鼠标垫（Razer Destructor）。

性能测试中我们采用Windows Vista Ultimate简体中文版操作系统，通过PCMark Vantage来考察其整体性能以及在商务办公方面的表现；3DMark 05/06和《半条命2》用于测试DirectX 9下的游戏性能，DOOM3用来测试其OpenGL性能，DirectX 10性能测试通过《战争机器》和《孤岛惊魂》来完成。从测试成绩来看，HDX 908cn的游戏性能非常强劲，在基于DirectX 9的3DMark05/06和《半条命2》中都取得了很好的成绩；在基于DirectX 10的测试项目中，HDX 908cn即使在画面特效全开的情况下，也能够流畅运行《战争机器》，在大部分特效开启的情况下《孤岛危机》的成绩达到47.33fps。

惠普黑幻HDX 908cn测试成绩一览

测试项目	设置	成绩
PCMark Vantage	总分	5258
	Memories	4542
	TV and Movies	4001
	Gaming	4906
	Music	5281
	Communications	5057
	Productivity	4579
	HDD Test	3849
Super π	104万位	17.613秒
3DMark 05	1024×768/默认设置	16699
3DMark 06	1024×768/默认设置	12947
	SM 2.0	5225
	HDR/SM 3.0	5672
	CPU	4043
战争机器	1024×768/最高设置/DX10开启	61.55fps
孤岛危机	1024×768/高设置	47.33fps
DOOM3	1024×768/High Quality	240.6fps
半条命2	1024×768/默认设置	274.39fps

惠普黑幻HDX 908cn配置一览

项目	配置
预装操作系统	Windows Vista Home Premium简体中文版
显示器	无
处理器	英特尔酷睿2 Q9450
核心数量	4
主频	2.8GHz
主板芯片组	英特尔G33
显卡	NVIDIA GeForce 9800GT
显存容量	1GB GDDR3
硬盘	7200r/min SATA II 1TB（500GB×2）
内存	DDR2 800 4GB（2GB×2）
光驱	蓝光Super Multi光雕刻录机/DVD-ROM
网卡	10/100/1000Mb自适应网卡
无线网络	802.11b/g
蓝牙	蓝牙2.0
声卡	主板集成7.1声道
读卡器	15合1读卡器
键盘	Razer Lycosa黑腹狼蛛
鼠标	Razer Lachesis巨腹蛇
鼠标垫	Razer Destructor破坏王巨蚁
其他	HP Pocket Media Drive Bay



HDX 908cn还不能算是一款成熟的“游戏电脑”，它缺少游戏玩家喜爱的个性化设计和游戏元素。但在性能和功能方面，这款产品的表现令人满意，其性能足以应对当前的大型3D游戏，功能设计合理实用，产品做工也非常出色，个性化的定制服务也能够满足大部分用户的要求，值得资金充裕的高端用户考虑。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★



换"芯"术——华硕F8Sp笔记本电脑

■晶合实验室 电子土豆

厂商：华硕电脑（ASUS） 上市状态：已上市
售价：14 588元 附件：电源线及适配器（样机）
推荐：注重性能、对笔记本重量不太敏感的用户
咨询电话：010-65542784

2008年初，Intel推出了Penryn核心的移动处理器，将其制造工艺由前一代Core2 Duo的65nm更新为45nm。随着处理器核心的更新，以Core2 Duo处理器为核心的Santa Rosa平台（俗称迅驰4代）也被新的Santa Rosa Refresh平台取代，而各大笔记本厂商也迅速更新了自己的产品线，推出相应的"换芯"型号。晶合实验室这次收到的F8Sp，就是华硕F8系列笔记本中采用Penryn核心移动处理器的一款产品。

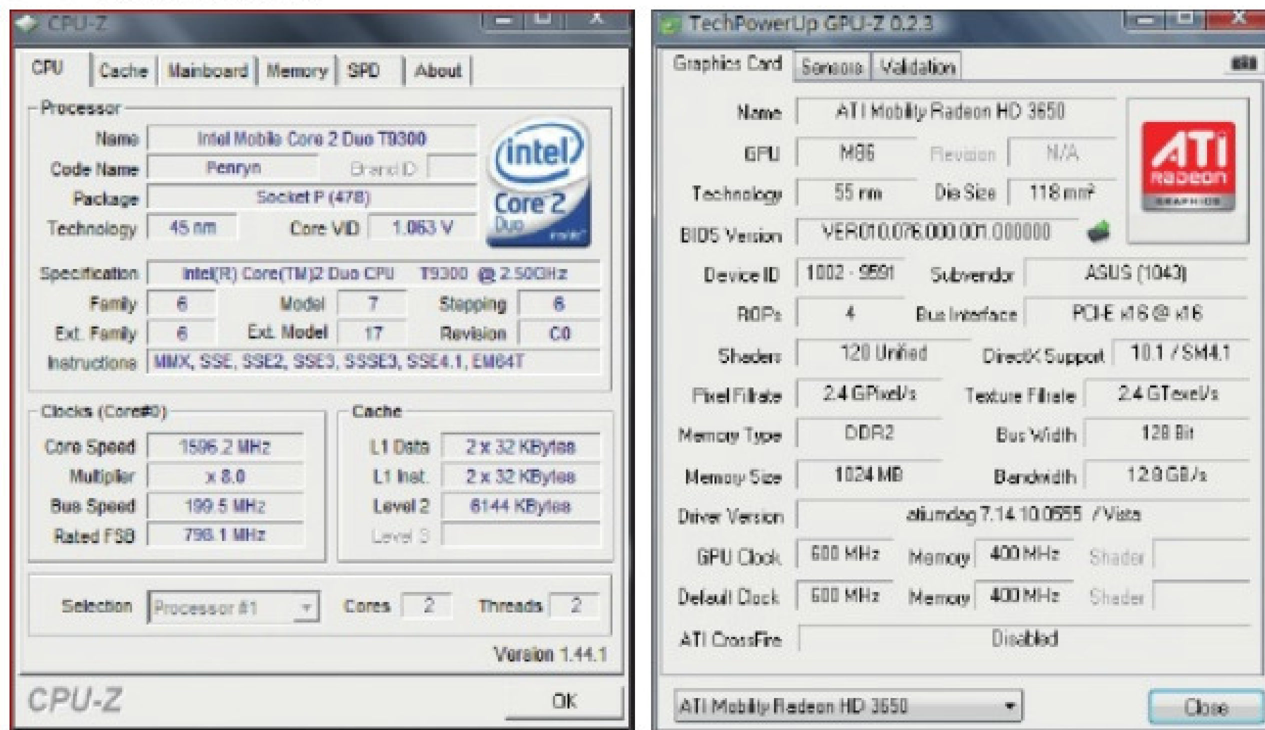
从迅驰系列平台的更新历史来看，Santa Rosa Refresh可以算是第5代，但由于这次Intel只是更新了处理器核心，并未推出新的配套芯片组和无线网络模块等组件，所以国内一些人士也将其称为迅驰4.5代。但事实上，所谓迅驰1～5代只是国内市场上约定俗成的说法，Intel一直将这几代移动技术平台品牌统称为Centrino（中文名迅驰），而即将在今年暑期推出的Montevina平台才是真正由Intel官方命名的"Centrino 2"（迅驰2）。

Montevina平台原定于2008年6月在台北举行的COMPUTEX大会上发布，但Intel将其发布时间推迟到了7月底8月初，届时我们将看到由Penryn核心移动处理器、新的Intel 4系列主板Cantiga芯片组、独立显示芯片及WiMAX无线网络模块组成的完整Centrino 2平台。类似做法Intel在2004年也采用过，当时它曾在代号Carmel的最初一代迅驰平台上将Banias核心Pentium M处理器更新为Dothan核心，而直到Intel半年后推出915系列芯片组和PRO/Wireless 2200BG/2915ABG无线网络模块来配合533MHz FSB的Dothan核心处理器，新的Sonoma平台才算真正成形。



釉质涂层顶盖

F8系列是继A8之后华硕在2007年底推出的新一代功能全面、性能强劲的14英寸屏笔记本电脑，主要针对注重性能的移动娱乐和商务市场。我们在年初的杂志中曾评测过华硕F8Sa，而这次送测的F8Sp则在配置上进行了全面升级，样机为最高端的F8H93Sp-SL，采用45nm工艺的Penryn核心Core 2 Duo T9300（2.5GHz）处理器，并配备了最新的ATI Mobility RADEON HD 3650独立显卡，显存高达1GB。其他配置包括2GB内存、250GB硬盘、DVD-SuperMulti刻录机、802.11n无线网卡、指纹识别和可旋转摄像头等，并支持华硕特有的Splendid色彩模式。



CPU和GPU信息

F8H93Sp–SL详细规格表	
处理器	Intel Core 2 Duo T9300（2.5GHz，6MB二级缓存，800MHz前端总线）
芯片组	Intel PM965
内存	DDR2 667 1GB×2
硬盘	日立250GB 5400r/m SATA（HTS542525K9SA00）
显卡	ATI Mobility RADEON HD 3650独立显卡，1GB VRAM
光驱	24×DVD-SuperMulti刻录机，支持光雕技术
屏幕	14.1英寸WXGA宽屏，最大分辨率1280×800
网络	Intel Wireless WiFi Link 4965AGN无线网卡，支持802.11n；10/100/1000Mbps有线网卡
其他端口和功能	指纹识别模块、5个USB 2.0、1个IEEE 1394a、ExpressCard插槽、DVI/S-Video/D-Sub、Modem、五合一读卡器等
电池	11.1V 4800mAh
重量	约2.59Kg（含6芯电池）

华硕F8Sp的外形与我们之前介绍过的F8Sa基本相同，其机身外壳采用了独特的"晶钻漾彩"设计理念，采用经典的银黑双色搭配，顶盖为黑色涂装配以淡淡的银色条纹，表面有一层釉质涂层，看上去不但具有类似钢琴漆的光泽，也比采用传统涂



130万像素旋转摄像头


指纹识别模块为其增添了几分商务气息


电源开关和出风口都位于机身右侧

料处理的表面更耐磨，整体线条简洁，造型稳重典雅。作为宽屏产品，它提供了宽大舒适的键盘和多种快捷按键，而触控板按键中央的指纹识别模块则为其增添了几分商务气息。

送测样机预装了Windows Vista Home Premium中文版操作系统，并配备了丰富的应用软件，包括指纹识别功能。这款笔记本内置了一键恢复功能，并在硬盘中设置了隐藏分区，开机时按F9会出现快速恢复菜单，依据提示操作即可将系统和随机软件恢复为出厂状态，非常方便。F8Sp能轻松胜任任何格式的高清视频播放任务，它的镜面宽屏色彩表现上佳，但上下可视角度一般。为便于与F8Sa的成绩进行比较，我们提供了部分较早版本测试软件的成绩，在BatteryMark 4.01中，最高性能下F8Sp的电池仅能续航58分钟（F8Sa为1小时10分钟），而省电模式下能续航约1小时57分钟（F8Sa为2个半小时），MobileMark 2007中DVD 2007播放续航时间为141分钟。

性能测试成绩表

测试项目		F8H93Sp-SL	F8H75Sa-SS
PCMark 05 1.2	总分	6137	5472
	处理器	6391	5623
	内存	5007	4571
	硬盘	4550	4421
PCMark Vantage	总分	3615	/
	Mem Suite	3615	/
	Gaming	2976	/
	Music	3642	/
	HDD	2879	/
	Communication	3342	/
	Productivity	2968	/
3DMark05 V1.3.0默认设置	1024×768	7287	5817
	1280×800	6676	/
3DMark06 V1.1.0默认设置	1024×768	4145	3181
	1280×800	3745	/





作为“换芯”升级版，华硕F8Sp拥有更快的处理器和更强大的独立显卡，性能比前一代F8Sa提升了12～30%，游戏性能的提升幅度尤其明显，能更轻松地胜任从商务应用到游戏、视频娱乐等各种需求，可谓是一款全能机。但其电池续航能力也进一步下降，整机重量偏大，用户需要在性能和便携性之间进行权衡。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★



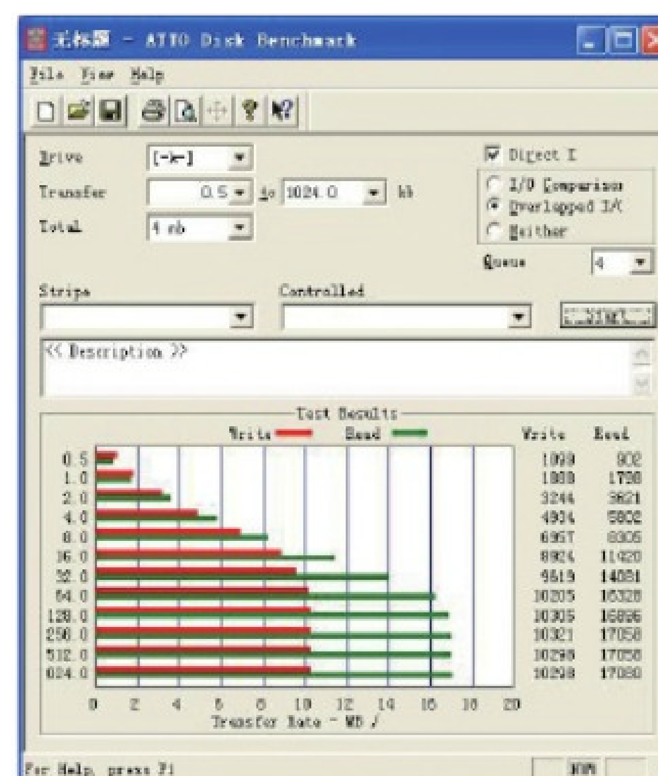
游戏外挂？——莱克莎游戏版Memory Stick Pro Duo

■晶合实验室 壹分

厂商：莱克莎（Lexar）　上市状态：即将上市
售价：待定　附件：样品不详
咨询电话：021-61033321
推荐：对性能和品质要求较高的用户

记忆棒是索尼数码相机和PSP等设备专用的存储卡。莱克莎送测的游戏版Memory Stick Pro Duo（Gaming Edition Memory Stick Pro Duo）是一款专门针对PSP应用进行过优化的产品，内部采用高密度的芯片叠加技术，除串行传送之外还支持并行传送，理论上对零碎小文件的读取和突发传输性能的提高很有帮助。这款产品采用黑色外壳，整体做工很好，捏在手中非常结实，没有低价劣货那种松垮垮的感觉。

除了在性能方面的优化之外，莱克莎表示在产品正式销售时将在卡中附赠Xploder Lite软件。这是一款专门为游戏玩家设计的软件，不仅能够管理图片和音乐，还可以使PS3、PSP玩家在游戏时获得“作弊代码”，从而轻松通关。不过送测样品中尚未附带这款软件，我们无法测试其实际效果。


ATTO Disk Benchmark测试成绩





通过附加软件来增强产品的应用效果，在同类产品中并不多见。虽然我们最终未能针对这款软件进行测试，但莱克莎游戏版Memory Stick Pro Duo表现出的性能和品质已经足以让我们将它推荐给用户。它的读取速度很快（约17 080kB/s），写入速度也不错（约10 298kB/s），非常适合玩游戏和视频播放等应用。

炫目度：★★★
口水度：★★★
性价比：未知



当经典遇到流行
——索尼爱立信W350c音乐手机

■晶合实验室 电子土豆

厂商：索尼爱立信（Sony Ericsson） 上市状态：已上市
售价：1580元 附件：充电器（样机）
推荐：喜欢复古风和超薄音乐手机的用户
咨询电话：400-810-0000

多年前笔者的第一款手机便是爱立信T10s，其独特的下翻盖造型也为当时的T28sc、T39等爱立信经典款式所采用。如今爱立信作为手机品牌已不复存在，而索尼爱立信2005年发布的Walkman系列手机依靠别致的造型、出色的音质和索尼Walkman的传统号召力，成为广受欢迎的音乐手机品牌。


黑白屏时代的经典——爱立信T10和T28下翻盖手机

2008年索尼爱立信的Walkman家族又有不少新成员加入，如支持GPS的W760c、支持音乐摇晃控制的W380c，及内置8GB闪存的超强翻盖音乐机W980等，这次送测的则是一款具有复古造型的W350c。尽管W350c借鉴了爱立信经典的下翻盖风格，但其超薄机身、亮银装饰条、晶莹剔透的键盘和无处不在的Walkman标志也提醒我们，这其实是一部打着怀旧旗号的时尚音乐手机。

W350c有黑、蓝、白三色可选，样机为海蓝色辅以亮银点缀，磨砂外壳颇有金属质感，机身做工精细，但翻盖和电池背盖处略显单薄。其10.5mm的厚度即使在“超薄”手机泛滥的今天也算是很薄了，窄窄的机身显得颇为瘦长。它采用1.9英寸176×220像素26万色屏幕，在QVGA（240×320）屏已非常流行的今天，这种配置只能说符合其中低端定位。屏幕左下侧有可根据环境光自动调整亮度的感应器，但样机上并无明显作用。手机左侧有Walkman快捷键和耳机/数据线接口，音量键位于右侧，机身顶部设有音乐按键锁定键，而背面只有摄像头和外放扬声器，没有提供自拍镜和闪光灯。


机身背面

手机上翻盖有包括播放/暂停、上/下一曲、上翻和下翻在内的5个按键，合上翻盖手机会自动切换到播放器模式。而打开翻盖我们发现，其背面为软性材料，这些按键其实是通过直接按压内部键盘的对应键来控制音乐播放器，这样既可节省成本，又降低了因排线故障造成按键失灵的风险。W350c内部按键虽很薄，但面积较大，且有一定凸出弧度，手感不错，但上下导航键过小，尤其是压上方向键时容易被上方机身挡住，手指较粗的用户操作不便。


播放操作键和界面

手机菜单为简洁的12宫格风格，可用数字键和*、#键快速调用，操作反应很快。其名片式电话簿可存储1000个联系人和2500个号码，可将电话簿备份到记忆棒。它提供了支持RSS阅读的网络浏览器和电子邮件功能，内置拼音和笔画输入法，并支持文字复制和粘贴。W350c内置Walkman 2.0播放器，可播放MP3、AAC、AAC+等格式的音乐，并提供了飞行模式、Track ID曲目识别功能。其他娱乐功能包括FM收音机、JAVA游戏等，而常见的闹钟、计算器、录音、日历备忘、便笺、秒表、单位换算等小工具都有提供。



手机菜单

W350c配备900mAh的BST-37锂电池，电话和短信不多的情况下可待机时间约3天，长时间听音乐电量下降较快（标称播放时间15小时，实测约12个小时），建议用户最好准备备用电池。

索尼爱立信W350c手机规格	
网络频率	GSM/GPRS，850/900/1800/1900MHz，支持EDGE
尺寸	104mm×43mm×10.5mm
重量	约80克（含电池）
可选颜色	黑、蓝、白
内屏	1.9英寸26万色TFT彩屏，分辨率176×220
摄像头	130万像素CMOS，不支持视频拍摄
手机内存	16MB，支持MS Micro卡扩展（M2，最大2GB）
多媒体	蓝牙、FM立体声收音机、3GP视频播放，内置游戏包括Guitar Rock Tour、Q版俄罗斯方块和空中滑板
零售版标准配置	电池、充电器、USB线、512MB M2记忆棒、耳机、索尼爱立信PC套装、媒体管理器内容传输软件

样机除电池和充电器外未提供其他附件，我们借用同事W888c手机的耳机进行试听，其音质保持了Walkman系列的一贯水准，如能自行更换耳机头会有更好表现。W350c将爱立信的经典下翻盖造型和索尼Walkman的流行特质融合在一起，拥有超薄外型和诸多实用功能，是一款值得考虑的入门级音乐手机。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆



性价比之选
——微星MEGABOOK S430X笔记本电脑

■晶合实验室 壹分

厂商：微星（MSI） 上市状态：已上市
售价：4999元 咨询电话：021-52402018
附件：电源适配器、软件光盘等 推荐：追求性价比的入门级用户

微星MEGABOOK S430X是一款基于AMD移动处理器平台的14.1英寸笔记本电脑，针对入门级用户。这款产品通体以黑色为主，造型简洁大方，边角经过圆弧处理，使其外观不至于显得沉闷。这款产品的外壳采用工程塑料制造，整体强度良好，坚固耐用。顶盖表面经过亚光处理，手感较平滑，表面喷涂的漆料中含有银白色粉末，光线照射下会有星星点点光芒反射，视觉效果较好。顶盖中央的品牌Logo采用圆形设计，黑色的抛光表面围绕在宽大的银白色圆环中，结合蒸镀工艺处理的“MSI”字样，美观大方。


Turion64 X2 TK55处理器


2条创见1GB DDR2 667内存

S430X的底部外壳设计在同档产品中属于比较科学和规范的。一般在低端产品中，厂商为了控制成本，很少采用额外的加固材料和屏蔽材料。这款产品的底部外壳内覆有一层金属片，可以起到增加强度和屏蔽电磁波的作用，显示出厂家在设计方面的严谨态度。为了避免外观过于严肃，这款产品采用漂亮的绿色指示灯，并在光驱按键等部位采用了同样色调的装饰，显得别具一格。


DVD刻录机


音频输出等接口前置

这款产品采用AMD Turion64 X2 TK55处理器，搭配NVIDIA C51MV+MCP51芯片组，集成GeForce 6100显示核心，支持DirectX 9.0c和Shader Model 3.0。存储方面的配置是这款产品的亮点，硬盘容量达到160GB，还配备了DVD刻录机，这在同级别的产品中是不多见。另外这款产品标配单条1GB DDR2 667内存，虽然容量不大，不过预留了一个内存插槽，方便用户升级。


西部数据160GB硬盘

考虑到这款产品的定位与配置，性能测试中我们舍弃了针对DirectX 10的相关项目。整体来看，除了在大型3D游戏性能方面有所欠缺之外，其他方面S430X的表现能够满足日常的办公和学习应用，应对视频播放和休闲游戏等方面也没有太大问题。这款产品采用一块4400mAh电池，最高性能可连续工作时间约1小时44分钟，略显不足。

微星MEGABOOK S430X		
测试项目	设置	成绩
PCMark Vantage	总分	1957
	Memories	958
	TV and Movies	1141
	Gaming	1194
	Music	2303
	Communications	2005
	Productivity	1948
	HDD Test	2282
MobileMark 2007	DVD 2007（高性能，关闭休眠）	104mins
Super π	104万位	52.198s
3DMark 03	1024×768/默认设置	1003
3DMark 05	1024×768/默认设置	444
DOOM3	1024×768/High Quality	6.4fps
半条命2	1024×768/默认设置	11.8fps

微星MEGABOOK S430X	
预装操作系统	DOS
屏幕	14.1英寸宽屏
分辨率	1280×800
处理器	AMD Turion64 X2 TK55
主频	1.8GHz
主板芯片组	NVDIA C51MV+MCP51
显卡	NVDIA GeForce 6100
显存容量	无
硬盘	160GB
内存	DDR2 667 1GB×2
光驱	DVD刻录
网卡	10/100MB自适应
无线网卡	802.11b/g
电池	4400mAh锂电池
尺寸	320mm×235.5mm×32mm
整机重量	约2.5kg（含电池）

S430X是一款不错的入门级产品，性价比较好，整体配置均衡，没有明显的不足。相比同级别产品，它在存储方面的优势非常明显，大容量硬盘和DVD刻录机对于学生和上班族来说都是非常具有实用价值的。另外，这款产品的游戏性能并没有想象中那么弱，诸如《跑跑卡丁车》之类的休闲游戏应该难不倒它。



炫目度：★★★
口水度：★★★
性价比：★★★★



有备无患

——爱数备份卫士3.0

■晶合实验室 Mu

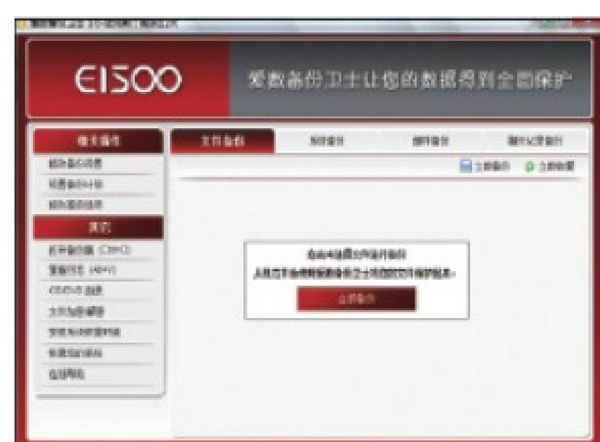
厂商：上海爱数软件有限公司	上市：已上市
售价：300元	附件：产品说明书
咨询电话：400-779-6738	推荐：普通电脑用户

在电脑性能极大提高的今天，电脑用户开始关心数据安全。毕竟很多人电脑里的资料都是自己多年收集积累起来的，万一有所损失，未必是金钱可以弥补的。俗语说：常在河边走哪有不湿鞋，病毒和木马可算是无孔不入，再小心谨慎也难免有所损失，因此将重要数据备份的重要性不言而喻。

说到备份大家自然能想到Ghost，不过笔者在使用Ghost恢复系统的时候有几次损坏系统的经历，而且新版的Ghost恢复系统时依赖安装盘，诸多不便。而爱数备份卫士3.0则是良好的替代工具。

爱数备份卫士3.0提供了文件、系统、邮件和聊天记录备份四大功能，当然通常备份软件具有的压缩、增量、加密备份、刻录DVD、详细日志、计划任务、文件过滤等功能爱数备份卫士也不遑多让。而该软件备份系统时不需要退出系统，确实给了用户很大的便利。在恢复系统前，需要先安装其自带的系统恢复环境，也就是恢复系统时需要的准系统，其人性化之处在于可以选择安装地址，支持U盘和光盘。不过安装系统恢复环境功能目前还不能在Vista下进行，要恢复Vista系统仍然只能依靠软件安装光盘进入准系统，颇为遗憾。

它更具特色的就是邮件和聊天记录备份功能了，这些对于国内用户来说还是非常必要的。软件支持Outlook、Thunderbird、Foxmail等邮件客户端及QQ、MSN等IM软件，不过试用发现软件是根据注册表识别这些软件的，所以在新系统下使用老系统安装的QQ时将找不到QQ聊天记录，导致无法备份。解决办法也很简单，重新安装QQ即可。



软件生成的备份文件可以放在任意位置，不过通常默认位置是软件在硬盘上开辟的备份专用隐藏文件夹。隐藏的好处在于能防止用户误操作删除了备份文件，所以确实很有必要。





爱数备份卫士3.0备份功能齐全而强大，比之著名的Ghost也有不少优势，特别是恢复系统安装的随意性，对用户来说是一种便利。加上实用的聊天记录、邮件备份，是各类用户都适用的普适性备份工具。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆



轻装上阵

——NOD32安全套装

■晶合实验室 Mu

厂商：ESET公司	上市：已上市	售价：328元（单机版）/428（安全套装）
附件：快速安装指南	咨询电话：400-779-6738	推荐：普通电脑用户

NOD32是一个在全球迅速崛起的防病毒产品，由于其简单的操作界面、高效的查杀、较小的资源消耗而受到用户的好评。

总体来说NOD32的功能偏少，包括文件系统实时防护、电子邮件防护、Web访问保护、反垃圾邮件和个人防火墙5项，都是很有必要的功能，但附加功能和工具几乎没有，是款朴素的反病毒软件。

我们在Intel Core 2 Duo E4500 2.20GHz CPU、2GB内存、Vista Ultimate系统的测试机上用NOD32（病毒库日期为安装时自带版本5月5日，我们06期进行杀毒软件评测时的其他软件病毒库日期为5月3日，正好方便对比）测试，扫描7003个文件耗时93分钟，总共4467个病毒中发现4284个病毒，识别率95.9%，扫描时占用50%左右CPU资源，内存占用35MB。识别率比卡巴斯基的94.90%还要高一些，资源占用也很小，只是扫描速度比较慢。



NOD32自带个人防火墙功能，且防火墙具有自动过滤及自定规则两种模式，彼此还可以一键切换，非常人性化。





NOD32是一款在国外很受欢迎的杀毒软件，在我们的测试中除了扫描速度外其他各项均表现极好，确实名副其实。只是目前来讲价格稍高，这也是国外软件在国内市场的普遍问题。

炫目度：★★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

显卡的“游戏”政治

□ 本刊记者 淑贤
生铁
程政

——将本文献给那些玩3D游戏永远没开过全特效的玩家们。

长久以来，电脑游戏玩家处在一种怪圈中——我们将之称为“显卡饥饿症”。所有在市场上宣传得天花乱坠、画面火爆得不行的新游戏，大部分玩家总是玩不到，只能眼馋地看看游戏网站上的专业游戏评测。如果这时再有个玩家在网上炫一下自己游戏设置全开后的效果图，那大多数人的眼睛都要绿掉——毕竟，我们的PC不仅仅是为了玩游戏用的，我们也没有钱为一款游戏换上一款显卡。当然，即使你当前有经济能力去换一个刚上市的价值2000～3000元的显卡，但你的旧主板又因为显卡插口、主板电路设计、供电电压等原因根本不支持它！如果你开始打起主板的主意，那么或许已经意味着这台伴随了你两三年、添添补补的PC要考虑面临彻底淘汰的危险了。而当你考虑到这一步时，你的预算已经不够了。游戏一方面促进了显示技术的进步，另一方面，游戏自身的卖点也在悄然转移。对这一点我们不需要过多强调，如果你玩过《英雄无敌V》，再回忆起完全依赖2D美工的《英雄无敌II》，或许就能感受到这种变化对游戏概念的深刻影响。

每次花了近一个小时来安装新游戏，然而最终却发现自己的机器根本无法使游戏保持正常的帧数时，我想每个玩家在悻悻之余，都会自问：究竟是什么影响和推动着显卡在技术和商业领域不断发展？而这种发展又与游戏行业之间发生着怎样的相互影响？或许我们从一位资深硬件评测工程师的叙述中可以找到答案。

3D发展的“血腥”历史

1996年，VOODOO和Quake2的出现，至少在内地市场中并没有给市场带来很大的震动，毕竟当时计算机的普及度相当小，电子游戏还被认为是“洪水猛兽”而被主流媒体讳莫如深。不过在年轻人间互相传播的光盘中，在各地电子市场一盒盒花花绿绿的封皮上，或激烈或诱人的电子游戏场景已经在玩家心中深深扎下了根。

而笔者第一次接触到真实震撼的3D画面，也正是在杭州上学期间。有一天，笔者陪一个同学去电子市场逛。这位同学是位音频发烧友（他名义上是去电子市场，实际上是去“淘”音乐CD），开始的一切都很正常，但当我们走到一个摆着展示电脑的摊位时，笔者觉得有些不对劲，这位同学正对着展台上的电脑发愣。于是笔者走过去准备唤醒他，但是笔者和他一样，也差不多要愣住了，生平第一次，笔者在电脑显示器中看到了一个完全由键盘和鼠标控制的、真正的3D虚拟世界。

说实话现在笔者也说不清看到的到底是哪个游戏，抑或根本是VOODOO的展示场景，因为那场景对习惯了电脑

中的2D世界，以及偶尔3D化的色块游戏（例如DOOM Ⅱ）的笔者，完全是不可思议的画面。当时的VOODOO是附加卡，需要以显卡处理普通应用，而且价格在千元以上，但3D能力现在看来还相当可笑，数百万的渲染和三角形处理能力，连现在最低端显卡的零头也赶不上。

但那一次的经历，还是促使笔者在半年后自己的第一次攒机时选择了另一个真正的3D显卡，NVIDIA的Riva128。也正是因为这次采购，无意中见证了一个业界巨头从发展到成熟甚至到接近称霸业界的过程。而那个被VOODOO引入3D游戏世界的同学，最后则购买了VOODOO 2，然后继续收集CD，装着VOODOO 2难道能让他的交响乐更立体么？笔者直到两年后，一念至此还为那块无用武之地的VOODOO 2抱不平。

让我们先回到被一些人称为“3D元年”的1996年，其实在VOODOO发售之前，NVIDIA曾经推出过一款很看起来很“诡异”的3D芯片，它的另一个功能是——音频处理！其实看起来很奇怪的NV1在定位上却相当前卫，它的目标是游戏主机，所以尽管出现过采用这款芯片的显卡（或者叫声卡？），我们这里也不作讨论。


这就是《古墓丽影》一代中的截图。在当时，PC游戏产业的工业化进程还未彰显，该游戏专为VOODOO显卡优化的画面所营造出的荒凉的气氛，令老玩家们念念不忘

在前一年发布的VOODOO，借着Quake的春风，并非从文字而是实际感官上震撼着人们，而当年的市场上，也并非只有这一卡一游独霸天下。在硬件方面，S3、ATI、Matrox、Trident，甚至3DLabs和PowerVR等厂商都推出了自己的3D芯片，也取得了不错的成绩。

不过从笔者自己接触的数款产品看来，它们的3D能力实在有限。例如笔者试用ATI的3D Rage、Trident 9750、S3 Virge等芯片产品，在很多3D游戏中都有速度缓慢、贴图错误和丢失，甚至建模出错的情况。当然这可能也是其影响力较小，因此游戏都未对其自有API进行优化，而这种各自为政的API，也注定了它们的命运。对于这种要专为显卡优化的情况，在笔者玩过的游戏中，以从游戏机移植PC的游戏最为突出，例如这一年的《生化危机》，和后来的《最终幻想Ⅶ》。

相对来说，VOODOO的成功首先是让它的Glide API得到很多厂商的承认和应用，其次也因为支持的miniGL直接和大部分3D制作者采用的OpenGL相关联，应用非常方便。而和它的迅速崛起关系最为密切的，却是两个超级游戏——Quake和《古墓丽影》（Tomb Raider）。

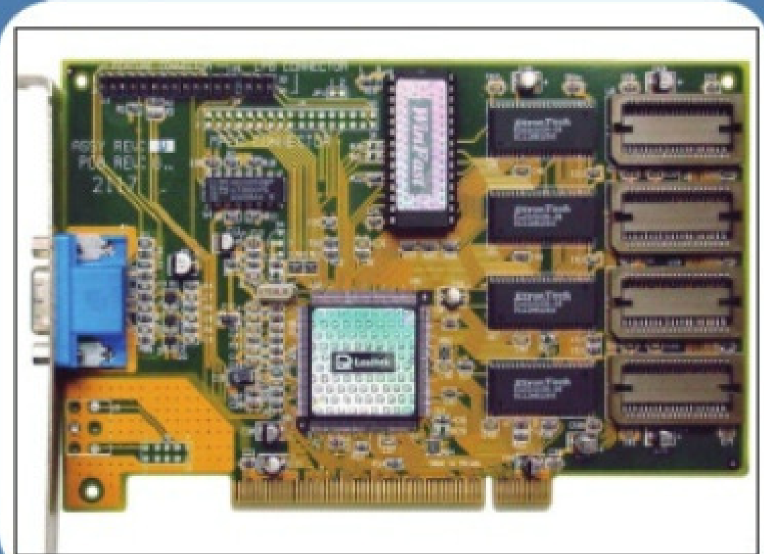
Quake作为id公司的新系列FPS游戏，因为有了VOODOO的配合，而第一次出现了具有真实感的3D场景，和之前的DOOM Ⅱ等游戏相比，走近墙壁和怪物，它们不会变成大色块，最多就是显得棱角较为明显和表面较为平滑缺少真实的凹凸感。父母们也不会对孩子津津有味地操纵各种色块而惊讶……当然是国外的父母，国内几

PC历史上具有代表性的3D显卡

3dfx VOODOO

1995年，对于显卡产业来说，绝对是具有里程碑意义的一年，在这一年3dfx发布了第一款3D图形加速卡——VOODOO。VOODOO采用3D加速功能子卡的形式，需要配合一块2D功能的显卡使用。它采用的Glide引擎接口一度傲视天下，一直到后来Direct3D和OpenGL的出现才改变了这种局面。VOODOO是至今为止全球占有率最高的3D显卡，当年其所占的市场份额高达85%，它不但将用户带入了3D的世界中，还让3dfx在之后的很多年称霸全球。想当年，有不少骨灰级玩家曾经拿着一千多元到电脑城，就为买一块杂牌VOODOO显卡。





S3 Virge、S3 Savage

S3于1996年推出了S3 Virge。Virge是一款支持DirectX，并包含多种先进技术的3D加速显卡，可惜在后来3dfx新VOODOO的打压下，Virge并没能延续S3之前的辉煌。之后的1998年，S3推出了野人Savage系列显卡，从技术上看，Savage系列显卡是非常强大的：支持Direct3D与OpenGL，最大显存容量可达8MB SGRAM或SDRAM，支持AGP 4×规范……但是Savage系列显卡却有驱动程序不兼容的严重致命伤，1999年，Savage系列显卡惨淡收场。

乎不可能有给孩子买昂贵的VOODOO卡来供其娱乐的父母。

而《古墓丽影》更是成绩惊人，它开创了一个游戏类型，第一次让女性成为游戏中的超级英雄，而且还因此推出了一个超级偶像（有谁记得Quake的角色叫什么吗？），当然也让一个默默无闻的游戏工作组一炮走红，让游戏厂商赚得盆满钵满。

另外一个有趣的现象就是，大量的3D玩家被吸引到这两款游戏中，但却相当泾渭分明，喜欢暴力的、第一人称视角的，常常会在古墓中迷路；而习惯了解谜、杂技和看背影的古墓玩家，却常常在基地中大喊头晕。不好意思地说，笔者是第一类型，那个CD收集狂却只能热衷于古墓的探索。不过也正因为它们如此不同，才吸引了不同爱好不同习惯的玩家投入到这场3D的热潮中。

1997年年初，Riva 128的出现结束了VOODOO在3D游戏领域的一枝独秀，这同样是一款有划时代意义的显卡，不仅仅是它的性能，而且更是由于它所支持的API——Direct3D和OpenGL，也许正在争取各个游戏支持自家API的厂商们都没有意识到，强横的微软产品和专业领域标准，才是面向未来的唯一选择。

笔者的Riva 128是在退掉“伪”3D卡9750后换到的，这里应该提一句，一个月的时间，笔者的9750价格从700多元降至590元，Riva 128则从接近千元降至700多，但是当时作为初级DIYer，笔者对当时已经出现的激烈价格战并没有什么感觉。

至于之后回宿舍，在Quake中感受到那更加真实的场景与敌人的压迫感与震撼感后，整个暑假都在怀念学校的电脑，而对家里老爸升级后的电脑不屑一顾（当然老爸没有给它配置任何3D显卡）。而暑假有机会用笔者电脑的同学也毫不客气地用来玩《古墓丽影》，可惜由于这款游戏过于偏重VOODOO的Glide API，因此在Riva 128上的画面不敢恭维，让这位同学对返校的同学说出了一个很强大的词“傻快”，笔者真的已经无言以对。



《生化危机》一代，就是这样一款开创性的游戏，在PC上的表现远逊于当时的PS

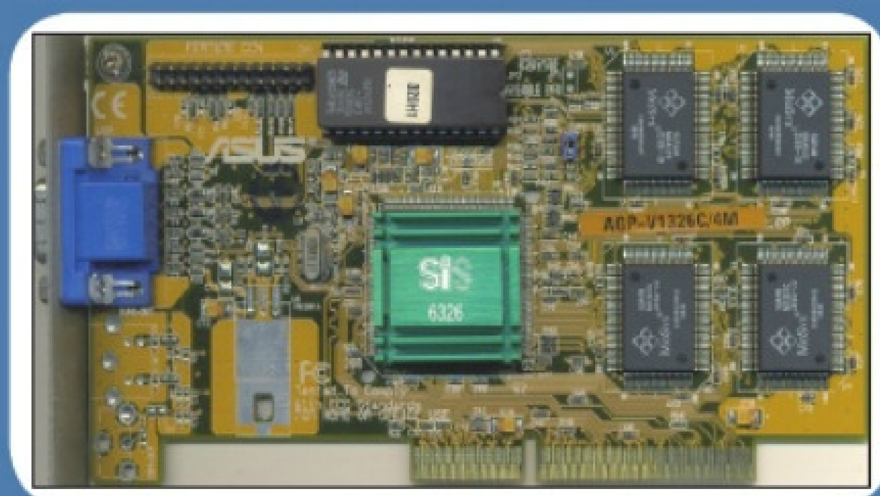
VOODOO的后继者VOODOO 2在1997年冬天就发布了，虽然其实际发售是在第二年的3月，但从这时起，3D业界的进化速度初次体现，在速度倍增的同时，其时间间隔仅有一年，很明显，这一速度已经超越了CPU的摩尔定律，而残酷的竞争也就此开始了。

尽管1997年3D显卡的厂商仍在摸索着一条发展的道路，并且发布了不少有特色的产品，例如ATI的Rage II、3dfx的VOODOO Rush、S3的Virge3D、SiS的SiS6326、Matrox的Mystique 220和Millennium II等。很遗憾，这些产品对后世几乎没有什么影响，我们可以忽略它们了。

1997年中，只有Riva 128是真正可以和VOODOO匹敌的对手，而且围绕它产生了3个对以后影响深远的现象。首先就是配合着Riva 128等AGP显卡的走红，支持AGP的芯片组也越来越多，当然AGP标准发起者之一的NVIDIA的收益最大。从此，为显卡准备专用高速接口成为以后每一代芯片组的传统。

SiS6326

SiS6326是与VOODOO同时代的另一款经典显卡，它有AGP和PCI两个版本，通常配备4MB的SDRAM。它最大的特点是提供了MPEG-II硬件解码，让MMX200级别的处理器就能进行DVD回放。虽然SiS6326的速度比不上VOODOO，但在画面表现力上已经非常接近VOODOO的效果了，再加上比较低廉的价格，让它在很长一段时间成为中低端装机的首选。



NVIDIA Riva 128/128zx

在VOODOO时代，NVIDIA还只是一家小公司，1997年11月它带来的第一款3D图形显卡Riva 128是第一个支持AGP 1X接口和雾化效果的产品。Riva 128支持128位内存总线，最大支持4MB SDRAM/SGRAM显存，其3D性能实际上已经超越了VOODOO，但是Riva 128的画质表现并不如VOODOO，驱动也不完善。之后NVIDIA推出了加强版——Riva 128zx，除显存升级到8MB之外，性能也进一步提高。



3dfx VOODOO 2

延续VOODOO所创造的神话，3dfx在1997年底到1998年初分别推出了VOODOO 2和VOODOO Banshee两款显卡。双芯片、PCI接口、自带8MB/12MB EDO显存的VOODOO 2，同样也具有划时代意义，它将3dfx推上了成功的巅峰。比较令人吃惊的是，VOODOO 2在当年就开始支持现在流行的SLI功能，可以把两块VOODOO 2并在一起使用获得两倍的性能，可以看出来3dfx当时的设计思想是非常超前的。



另外一个1997年中的事件，其意义决不下于为显卡配置专用接口通道，那就是DirectX，特别是Direct3D的成熟。应该说Windows 95在发布的时候就考虑到游戏娱乐应用，但大概没有想到3D娱乐的发展如此迅速，因此DirectX的最初版本在3D应用方面都显得不是很完善，直到DirectX 5.0和Windows 97（Windows 95 OS2）的出现。此后DirectX中的Direct3D将凭借它与操作系统的结合和不断完善加强，逐渐成为3D API的绝对主流，甚至反过来影响显卡，成为显示芯片分代的依据，甚至是显示核心设计的基础。而在同一年的显卡市场中，一个板卡品牌也在崛起，华硕采用3D Rage和Riva 128芯片的显卡都相当畅销，而这两款显卡也将成为未来第一显卡品牌的基础。

1998年初又是一个让人让人激动的时刻，VOODOO 2和Riva TNT的接连发布把玩家带入了更加灿烂的3D世界。NVIDIA的TNT第一次采用单通道多重贴图技术，并且尽管成品的频率有所降低，但还是在理论速度上明显超过VOODOO 2，第一次有了一款能和3dfx直接对抗的产品，而在画质上仍然落后的TNT，继续在笔者同学嘴里背负着“傻快”的名称。而同年，3dfx还发布了2/3D显卡VOODOO Banshee女妖，仍然是3D能力低于VOODOO 2但带有2D能力的显卡，兼容性方面当然比VOODOO Rush好一些，虽然有不少问题，但已经给3dfx带来了信心，3D附加卡的历史即将结束。在3D附加卡的最后时代，双VOODOO SLI方式成为相当辉煌的绝响，不过成本也很恐怖。

本年度的配角中同样有重量级但早已被遗忘的产品，例如Trident的Blade 3D、S3的Savage3D、Matrox的G100和G200、3Dlabs的Permedia 3以及相当有象征意义的Intel i740等等。

Quake2和Half-Life在1998年让笔者又好好爽了一把，Quake2仍然采用OpenGL作为游戏API，它们成为很多显卡的试金石，开始重视Direct3D性能的3D显卡们在这款游戏面前纷纷败下阵来，而一开始就非常重视OpenGL性能的NVIDIA芯片当然没有问题，于是很多终于找到门道的厂商又被耍了一次，一些显卡厂商开始撑不住了。

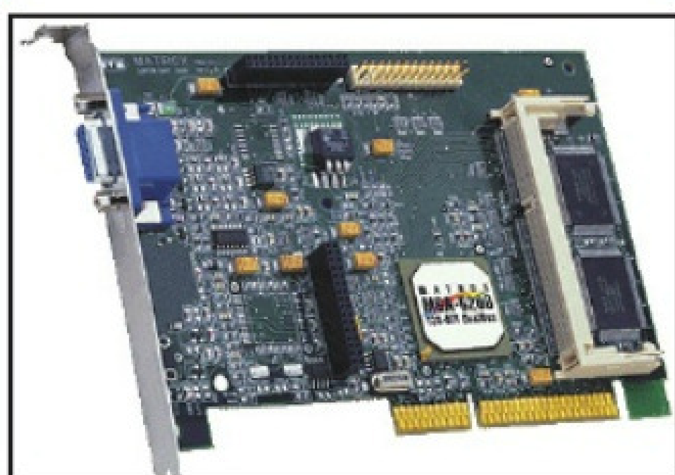
而Unreal和StarCraft也是本年度最受关注的游戏，前者当然是硬件杀手，没有强大的CPU+显卡配合别想玩转它，后者在这里提到则是因为它的伪3D实在让人惊艳。笔者当年被人问得最多的就是Unreal要怎么样的配置才能玩，和StarCraft到底要不要3D显卡。StarCraft恐怕也是最后一款不需要3D显卡的大作游戏了。1999年，3D硬件和游戏都将进入一个新的时代，不过在此之前，笔者的Unreal和Incoming是玩不起来了，游戏开始催促着硬件的发展。

笔者对这一年的Half-Life也情有独钟，它采用Quake2的引擎，不过对Direct3D的支持也不错，笔者的Riva 128选用OpenGL速度不错，选用Direct3D则显得画面柔和一些。但从年中笔者就在折腾的FF7 PC版，却仍然因为显卡的驱动和补丁问题而麻烦不断，显卡的兼容性问题明明白白摆在笔者面前，相信也让游戏和显卡厂商，甚至是操作系统厂商微软挠头。



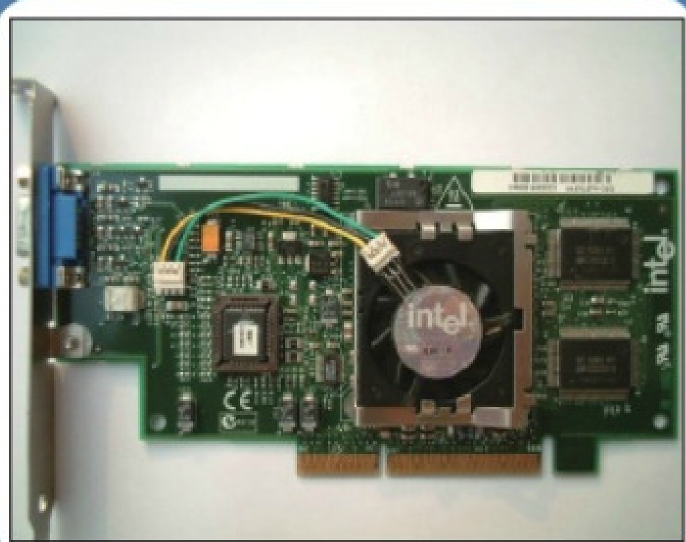
《雷神之锤Ⅱ》（Quake2），它在3D游戏的历史上甚至比《雷神之锤Ⅲ》还有具有代表性，对于OpenGL的支持以及真正完善的联线操作，使它显得举足轻重

Matrox MGA G200



来自加拿大的Matrox公司在MGA G200之前推出的G100 3D图形加速卡因为匪夷所思的低性能成为业界的笑柄。就在大家都等着继续看它笑话的时候，MGA G200让所有人都吃了一惊。在继承了超一流的2D性能之外，3D方面有了质的飞跃，不但可以提供和VOODOO 2差不多的处理速度和特效，更支持DVD硬解码和视频输出，并且首创了128位独立双重总线技术，配合当年相当火爆的AGP总线技术，MGA G200为Matrox赢得了全世界的关注。

Intel i740



现在发起“显卡灭亡论”的Intel当年曾经也染指显卡行业。凭借当时力推的超级芯片组440BX支持的AGP 2X技术，Intel一举把i740捧红。i740的性能平平，远不及其他对手，不过低廉的价格和还算漂亮的画质，对于3D游戏入门级用户来说也算是个不错的选择，再加上Intel的金字招牌，i740还是获得了相当理想的市场成绩。

NVIDIA Riva TNT

Riva TNT为NVIDIA日后成就惊天伟业打下了坚实的基础，虽然在技术上落后3dfx，但是Riva TNT



的16MB大显存，完全支持AGP技术，首创的32位色渲染，还有快于VOODOO 2的D3D性能，从性能到价格上全面击败VOODOO 2，不过SLI之后的VOODOO 2还是性能更强。为了抗击Riva TNT，3dfx在VOODOO 2中加入了性能不俗的2D部分，推出了

1999年，令人激动的产品登场，VOODOO的时代虽然还未结束，但它已不再是统治力量。我们可以看到从1998年开始，为Glide优化的游戏已经相当少，Direct3D成为主导，3dfx的天然优势也就不在了。

Riva TNT2作为TNT的后继登场，基本上它的规格才符合TNT发布时NVIDIA的宣传。TNT2不再孤单，大概是前一年赛扬处理器的大流行让NVIDIA有了新想法，跟着TNT2出发的有大哥TNT2 Ultra、小弟M64、小小弟Vanta等拉拉杂杂一大票，和Intel一样搞起市场细分。第二代的TNT芯片在频率、性能、功耗以及定位方面更加出色，此后NVIDIA一直保持这个传统，第二代芯片才能达到设计成熟和市场覆盖。

在这一年，NVIDIA开始了半年一次的升级脚步，3dfx当然也毫不退让地迎战，下半年NVIDIA推出的产品是TNT 2 Ultra，其频率达到了发布TNT时的宣传，不过直到最后，如此高频的芯片也无法降低成本，一直没能进入主流市场。其后NVIDIA的很多旗舰级产品也无法进入主流，只是一代芯片的标志。

VOODOO 3是3dfx在这一年的主打产品，是一款2D/3D显卡，它同样采用了市场细分，从低端的1000到2000、3000、3500。但这款AGP显卡的规格让很多玩家不满，不支持很多AGP技术，3D技术陈旧，有人认为可以把它看成只是将VOODOO 2 SLI集成在单显卡中而已。

在这一年的下半年，准确说是9月份，NVIDIA发布了它将其他厂商远远甩在后面的产品——GeForce 256，并将其定位于GPU（Graphical Processing Unit图形处理单元）。GeForce 256首先将T&L（坐标转换与光照）运算功能集成到显示芯片内部，后来的GPU也不断加强运算而非纯粹的渲染等能力，逐渐成为能够和CPU抗衡的电脑第二大逻辑芯片。和GeForce 256相比，其他厂商推出的产品显得陈旧过时，虽然很多产品现在看起来接近于成功，但不幸的是NVIDIA开创了新的时代，让它们针对未来的努力化为泡影，这其中就包括ATI的Rage 128 Pro、S3的Savage4和Savage2000、Matrox的G400、Intel的i752等。

Quake3在1999年底登场，特殊的娱乐方式开创了FPS竞技场游戏的先河，而我们在这里还应该知道，捧起了3dfx的Quake系列，以其第三部终于彻底摧毁了VOODOO系列，VOODOO 3过时的渲染功能，让它在Quake3画质上也落后于TNT2了。1999年的其他3D游戏中，给人留下深刻印象的并不多，MDK很有个性，但又有谁记得那个小狗（当然笔者就一直没看出主角是狗）？《地下城守护者》终于支持3D卡加速了，但影响力远远不如一代；CS虽然登场，但影响力仍然较小，谁都不会料到它未来的影响甚至超越了这两年中的所有大作。

2000年是笔者毕业的一年，也是3D显卡业界大规模变化的一年，我们已经可以看出1999年很多厂商的芯片推出速度变慢，和NVIDIA的差距拉大。在年初NVIDIA发布GeForce 2，并在年度中逐渐完善整个系列，它是真正成熟的GeForce芯片，拥有更强大、 完善的性能和产品系列，GeForce 2 MX400等中低端产品给了其他显示芯片厂商非常致命的一击。除了3dfx凭借固有影响力，ATI凭借逐渐“上道”的RADEON芯片，还能勉强抵抗NVIDIA的攻势外，其他厂商或者寻找其产品的缝隙，或者只能被收购兼并，例如S3的图形部门就并入了VIA，而最惊天的消息则在接近年底才出现。

ATI的RADEON是发展程度接近GeForce 256的一款芯片，笔者对ATI能这么快从略显保守的Rage系列转向RADEON感到很惊讶，但甚少有文章提及ATI这款芯片的内幕，只能想象它大概在微软制订DirectX 7的时候就积极开始制订自己的芯片规划，或者在一定程度上参与了制订工作。虽然它很快就被GeForce 2的光辉掩盖，但已经确定了ATI的地位，ATI和它的镭元素（RADEON）无疑将是3dfx之后NVIDIA的最大对手。

Matrox在继续发布它自己的显示芯片——G450，但是已经离主流越来越远，它这两年发布的芯片，倒是在一段时间以后成为一些追求2D性能用户的最爱。SiS的SiS315看起来也是个不错的产品，但在NVIDIA全面的市场占领

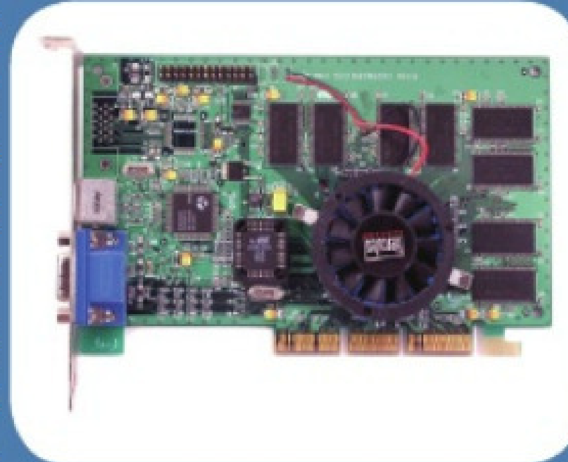
VOODOO Banshee。虽然VOODOO Banshee在兼容性方面存在一些问题，但是继承了VOODOO优秀画质和Glide技术，还是让它备受用户推崇。当年到底是选VOODOO Banshee还是Riva TNT困扰了许多游戏玩家。

3dfx VOODOO 3



虽然VOODOO系列显卡到后来还出现了VOODOO 4、VOODOO 5，但是那时的3dfx已经风光不在，VOODOO 3，这款史上备受争议的显卡，成为3dfx最后的经典。在业界开始大力倡导32位色渲染技术的时候，3dfx却让VOODOO 3依然固守16位色渲染的阵地，在AGP技术被广泛看好的时候，采用AGP接口的VOODOO 3其实并不支持AGP特性，连VOODOO 2引以为傲的SLI技术也被抹去。不过VOODOO 3也有自己的优势，它完美继承和发扬光大了Glide和D3D中华丽细致的画质，在16位色上无人能敌，同时3dfx提出了要流畅运行3D游戏需要达到“60帧”的概念。共有3个版本的VOODOO 3中，最低版本的VOODOO 3 2000都要比SLI后的VOODOO 2更快，而且CPU占用率也不高，让它成为速度之王。3dfx的失败并不是在VOODOO显卡的性能上，而是在于错误的市场策略。3dfx收购了STB公司垄断了自己的芯片，STB高昂的价格最终导致原来的合作伙伴纷纷投向NVIDIA，3dfx从VOODOO 3最后走向衰落，最终破产，被NVIDIA收购。

NVIDIA TNT2



一直到现在，很多老用户都习惯性把NVIDIA同TNT联系在一起，因为很多人正是通过TNT2认识了NVIDIA。在TNT的余威之下，NVIDIA顺势推出了包括TNT2 Ultra、TNT2和TNT2 M64三个版本的新显卡，后来又加上了Pro和Vanta两个版本。这种将同一芯片划分成高中低端版本，以适应不同用户需求的方案被一直沿用至今。其实在性能上，NVIDIA TNT2并不领先VOODOO 3。虽然TNT2系列配备了8MB到32MB的显存，支持AGP 2X/4X，支持32位渲染等等众多技术，但在16位色下的画面质量大大逊色于VOODOO 3，而在32位色下，TNT2的性能损失很大，速度上跟不上VOODOO 3。NVIDIA的成功，要感谢3dfx在市场策略中的“昏招”。

下很难找到夹缝，也就少有板卡厂商支持，很快从我们的视野中消失了。3dfx这一年发布的VOODOO系列很奇怪，它采用统一的芯片VSA100（VOODOO Scalable Architecture，意思就是可升级VOODOO架构），通过配置不同数量的VSA100芯片来制造VOODOO 4/5系列显卡，说实话这种方法纯粹是给自己的懒惰找接口，3dfx工程师们曾经天才的头脑到底怎么了？我们到现在也很难理解。

Diablo II 的推出让VOODOO最后发挥了一下余热，VOODOO玩家会告诉你，他的Diablo II 画质更好，例如人物选择时的火堆，但是笔者努力睁大高度近视的小眼睛，也看不出那半死不活的小火有什么不同，不过好歹算是为VOODOO优化过吧。



《半条命》（Half-Life），这个游戏的声光色效所营造的诡异氛围，给任何一个玩过这款游戏的玩家都留下了终生难忘的经历，正是因为它的成功，才有了后来的CS的成功

Quake3的光芒掩盖了所有的3D游戏，特别是FPS游戏的光芒，其实《三角洲特种部队：大地勇士》是款相当不错的单机游戏。在游戏速度方面，显卡的架构变化对速度提升非常明显，Quake3初发布时，在TNT2 Ultra系统中速度大约为80帧/秒，一年后GeForce 2大量上市，它可以提供高达200帧/秒的Quake3游戏速度。如果你恰好是经过了那些年代的一位Quake迷兼3dfx粉丝，相信这两年的圣诞节都让你感觉到非常苦闷，上一年在VOODOO上不再耀眼的Quake3让人感到不满，这一年却要眼看着偶像的消失。12月15日，3dfx宣布破产并被NVIDIA收购，NVIDIA的圣诞礼物带走了许多人的甜蜜回忆。

2001年ATI开始向NVIDIA发起挑战，大概很少有人想到，这个“古老”的厂商，本已被挤压到笔记本市场的品牌，会在这时候发力，开始推出能够压制NVIDIA最高端产品并同样可以细分市场的产品。RADEON 8500和7500分别针对高端和中端市场，前者的性能曾经压制GeForce 2甚至GeForce 3，在一些超频网站上获得测试得分冠军。

GeForce 3系列是NVIDIA年初就推出的新产品，当然它在软硬件方面仍然有一些小问题。而GeForce 3一个非常重要的改进就是它拥有编程能力，这也是DirectX 8.0的标准要求，其后的DirectX版本中，这个能力在不断增强。

2001年面对ATI的灼灼进逼，NVIDIA仍然有余力全面开花，面向专业市场的Quadro跟玩家没什么关系，可以无视，但nForce芯片组和GeForce 2 Go分别给集成芯片组和移动芯片组提供了和主流台式机显卡相近的3D性能。比较遗憾的是，nForce这样接近主流显卡的集成显卡芯片组，只是昙花一现而已。这一年其他厂商的显示芯片几乎已经没有声音，Trident的Blade XP和Matrox的G550等并没有引起什么注意。2001年的欧美游戏已经基本全部3D化，作为3D爱好者的笔者不需要考虑游戏类型，于是直接搞来了当年E3的获奖游戏《闪点行动》，相当不错的游戏哦，可惜普及度很小。而且，这款游戏居然为3dfx显卡进行了优化，真怀念，可惜以后再也不会有这样的产品了。《黑与白》（Black and White）、《英雄萨姆》（Seriouse Sam）等2001年的游戏很有特色，而且搞笑的是，已经开始陶醉在3D技术中的厂商推出的华丽游戏，大都在宣传时引人关注，发售后反而从视野中消失了。

2002年之后，ATI和NVIDIA完全主导了显卡市场，这一情况至今都没有改变，显卡的战国时代彻底结束了。但在双雄争霸的GPU市场中，战争远未结束，争夺玩家，争夺游戏资源，争夺板卡厂商支持，甚至是低声下气争夺微软和Intel支持。

Matrox MGA G400



与VOODOO 3、TNT同时代不能被遗忘的还有Matrox MGA G400。G400拥有16MB/32MB的显存容量，支持AGP 2X/4X，还有支持大纹理及32位渲染等，这些都是当时业界非常流行和肯定的技术。最重要的是，它独特、漂亮的EMBM硬件凹凸贴图技术营造出的完美凹凸感，并能实现动态光影效果的技术让游戏玩家们为之疯狂。不过价格和它注重于OEM及专业市场，让这款3D性能介于VOODOO 3和TNT2之间的优秀显卡在民用市场并没掀起多大的波澜。而在这之后，Matrox也逐渐开始走向了衰落。

NVIDIA GeForce 256/GeForce 2

以TNT2赢得了胜利的NVIDIA终于在1999年底爆发，推出了一款革命性的显卡——GeForce 256，从而彻底击败了3dfx。开发代号为NV10的GeForce 256首次提出了GPU的概念，把原来由CPU处理的数据直接交给图形芯片处理，大大解放处理器。在性能上，GeForce 256的能力也是超群的，它拥有4条图形纹理通道，单周期每条通道处理两个像素纹理，工作频率120MHz，全速可以达到480MPixels/s，支持SDRAM和DDR



RAM。不过当年采用0.22微米工艺的GeForce 256发热很高，是很多玩家的一块心病。

为了弥补这个缺陷进一步提高性能，NVIDIA于2000年推出了采用0.18微米工艺技术的GeForce 2，不仅大大降低了发热量，而且使得GeForce 2的工作频率可以提高到200MHz。在GeForce 256的基础上，GeForce 2还拥有更多的3D功能和硬件解码技术，并完全支持DirectX 7。GF 2 MX、GF 2 Pro和GF 2 Ultra三个覆盖全线的型号，让NVIDIA最终在显卡业界称王。

优化还是作弊？

截至2006年9月29日，NVIDIA季度收入8.206亿美元，同期利润1.065亿美元（每股收益0.27美元）。2006年前9个月，NVIDIA收入21.9亿美元。2006年第一季度，ATI财政季度总收入为5.91亿美元。看到这些几亿几十亿的数字，不知道大家会不会眼晕，反正笔者是口水流了一地，为了这些数字，让笔者干什么都行……那么，它们又会做什么呢？

关于所谓的优化问题，其实在3D显卡出现时就随之出现了，不过就像我们在历史回顾中提到的，当时各个3D芯片结构迥异、软件不同，又没有统一的API，不要说优化是否合适，如果要是不优化，根本就不能正常启动它们的3D加速功能。但在目前芯片完全针对DirectX设计，架构相似的GPU情况下，所谓的优化意义何在呢？



《雷神之锤III》（Quake 3），是历史上第一个不支持软件加速的第一人称射击游戏，玩家必须拥有一个有硬件加速能力的显卡才能够运行游戏，在当年《雷神之锤III》对于电脑的普通用户来说并不是游戏本身，而是用来测试显卡的效能，很多专业显卡评测中，都把《雷神之锤III》的测试数据作为一个重要项目

首先笔者认为，优化并不丢脸，毕竟每一款3D游戏和应用程序都有自己的特点，即使是采用了统一的Direct3D API，在编程习惯、应用方式等方面多少有些自己的特点。而更重要的是，在Direct3D版本更新的同时，显卡架构也在更新，针对新结构设计的产品尚有可能辨识旧的架构并充分运用它们，但一些较早期的软件呢？既然它们没有能力预见到新架构以利用到它们的先进性，在驱动中针对一些常见常用的旧游戏和应用进行辨别，并适当进行一些配置以让其能够更充分地发挥新架构威力，似乎并没有什么不对，它们也经常在驱动程序中的Profile（配置，预设文件）列表中堂而皇之地摆在表面上。

当然还有一种针对性的优化，那就是对游戏厂商的赞助，甚至是直接参与目前最重要的API——Direct3D的规范制订，以获得对自家产品优化的软件或对显卡设计更有利的情报，对于这些现象，笔者觉着实在是没什么好说的，只好算作正常的公关活动和成果吧。

“但是！”这里笔者必须说但是，我们对某些“优化”是强烈反对的，我们经常发现一些驱动更新之后，并不在Profile列表中的程序，而是常用的测试程序速度有提升，就让人相当难以接受。如果在实际使用中发现画质有所下降就更加不能接受了。而目前比较普遍，反映也最大的恐怕就是针对3DMark的驱动作弊，笔者也认为在这一点上，厂商绝对有无法推卸的责任。至于辩解的理由，如果说是驱动不完善，在目前大家都采用了统一驱动的情况下，为什么老产品还存在不完善的驱动？为什么新产品驱动不完善就要放出市场？这两种情况无疑都说明了损害消费者的利益。

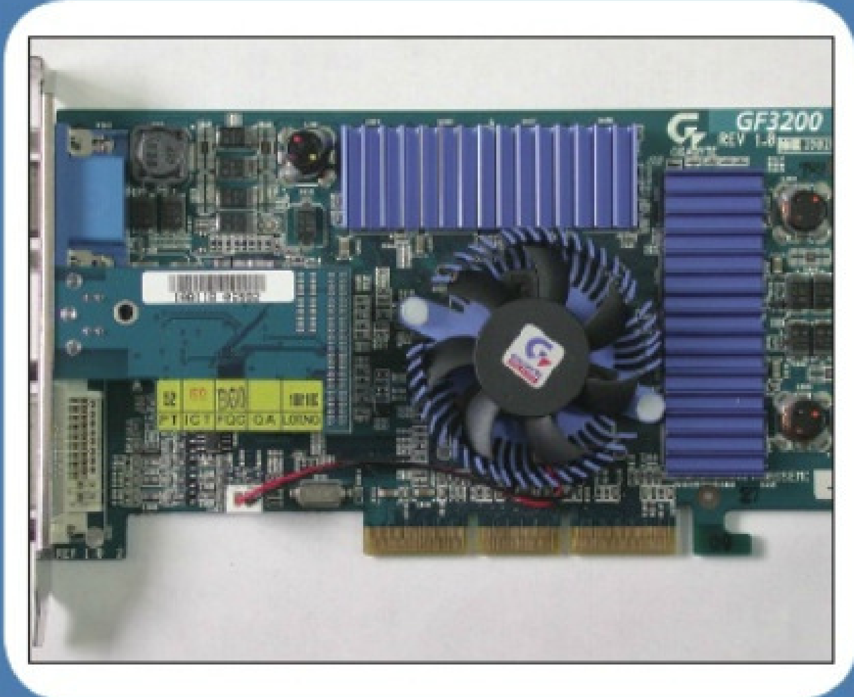
如果说3DMark为对方的架构做了特殊的优化，那么请问用软件改变这个结果，是不是说明软件可以改变芯片的架构运作？那么还有什么为架构优化的说法？为什么从来没有提出直接的证据说明FutureMark因为什么利益关系而进行了优化？又为什么宁愿试图改变数据结果而不是用这些证据劝阻大家抵制3DMark。

也就是说，笔者认为，预设优化和作弊完全是两码事，但我们应该知道，作弊这个问题很可能是存在的，至于为什么，请参看本节开始时的那些数字。

ATI RADEON 256

ATI在经历了之前“曙光女神”的失败后，也在2000年推出了一款经典的显卡——RADEON 256。这款显卡也效仿NVIDIA搞起了高低不同的几个版本。在性能上，RADEON 256完全支持硬件T&L，Dot3和环境映射凹凸贴图，还有两条纹理流水线，可以同时处理3种纹理。而最出彩的是Hyper-Z技术，大大提高了RADEON显卡的3D速度，拉近了与GeForce 2的距离。GeForce 2和RADEON的较量，可以看作是日后ATI同NVIDIA双雄争霸的开端。





NVIDIA GeForce 3

进入2001年，显卡市场几乎彻底演变成了NVIDIA和ATI两家厂商的争夺，这种局面就像是处理器市场Intel和AMD的竞争一样。NVIDIA在这一年推出了GeForce 3系列显卡，GeForce 3的高中低端产品分别是GeForce 3 Ti 500、GeForce 3和GeForce 3 Ti206。与GeForce 2相比，GeForce 3显卡最主要的改进在于增加了可编程T&L功能，能够对几乎所有的画面效果提供硬件支持，它共有4条像素管道，填充速率最高可以达到每秒钟800 MPixels。此外GeForce 3系列还拥有nfiniteFX顶点处理器、nfiniteFX像素处理器以及Quincunx抗锯齿系统等多项知名技术。

PC游戏到底怎么了

如果《永远的毁灭公爵》再次发布消息，这个场景无论如何不算华丽的游戏，仍将引起无数人的关注。而让很多FPS玩家投入的Half-Life2、一直吸引着无数玩家的CS和WarCraft，还有让人大呼过瘾的GTA等，和笔者只有测试时候才会用到的Crysis相比，图像是如此平实。但很遗憾的是，随着显卡能力的增强，很多3D游戏却在展示最新显卡技术的同时，并没有为玩家提供一个值得投入的剧情，或者值得反复品位的乐趣。例如最近几年笔者所有通关的FPS游戏中，只有id的产品是和怪物搏斗，其他的类似荣誉勋章系列、使命召唤系列、武装突袭等，全部是拥有多变的任务，拥有拟真的故事背景，当然很遗憾的是还有强烈的意识形态。

至于其他类型的游戏，为什么我们总是在期待着带有序号的各个作品，为什么大量的游戏冠着电影的名称？我们只能认为，编剧和关卡设计已经很难将用户吸引到游戏中，而需要借用以前的成功故事和其他媒体的影响力才能留住玩家。

曾经带给我们无数快乐的游戏到底怎么了？粗糙的画面中，我们也可以体验到Wii的乐趣，但PS3强大的处理能力同样可以带来酣畅的快感。笔者只能问，那些曾经才华横溢的幕后天才们又怎么了？是否在游戏工业化的大潮中，真正充满激情的创造越来越少了？

到现在为止，《古墓丽影》已经出了68款系列产品，而《极品飞车》已经有了73款系列产品——在这里，我们只能称其为产品而非作品。笔者相信很多玩家都有着相同的期望，那就是游戏制作者不要迷失在3D显卡过于强大的性能之中，游戏需要的是乐趣。



左图为2001年的游戏《闪点行动》的截图，右图为6年之后推出的《孤岛危机》的画面，3D游戏在图象不断逼真的过程中，是否正在缺失着什么呢？

ATI RADEON 8500/7500

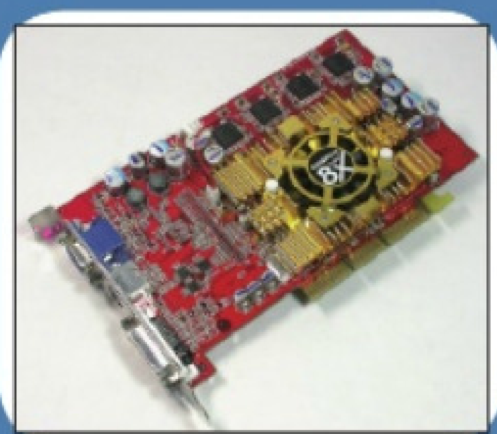


在这一时期，ATI的利器则是RADEON 8500/7500系列显卡，虽然看似是8500和7500两型号，实则是一个系列。有6000万个晶体管，采用0.15微米制造工艺的这系列显卡上应用了不少新技术，比如Truform、Smartshader等。这系列显卡根据核心频率和显存工作频率分成了几个档次，核心和显存频率为275/550MHz的8500标准版，核心/显存为250/500MHz的RADEON 8500LE版，核心/显存频率分别为300/600MHz的Ultra版。RADEON 7500则是面向中端，低端还有RADEON 7200、7000等显卡支撑。值得一提的是，在RADEON 8500上首次出现了双头技术。

NVIDIA GeForce 4

到了2002年，NVIDIA和ATI的竞争进入白热化，NVIDIA推出了阵容空前强大的GeForce 4家族，横扫了从低端到高端的整个显卡市场。我们来数数GeForce 4的成员：GeForce4 Ti4800、GeForce4 Ti 4600、GeForce4 Ti4400、GeForce4 Ti4200、GeForce4 MX 460、GeForce4 MX 440和GeForce4 MX 420。这其中，最受用户喜欢的无疑是GeForce 4 Ti系列，它主要针对中高端市场，是DirectX 8时代下最强劲的GPU图形处理器。

ATI RADEON 9700/9500/9000

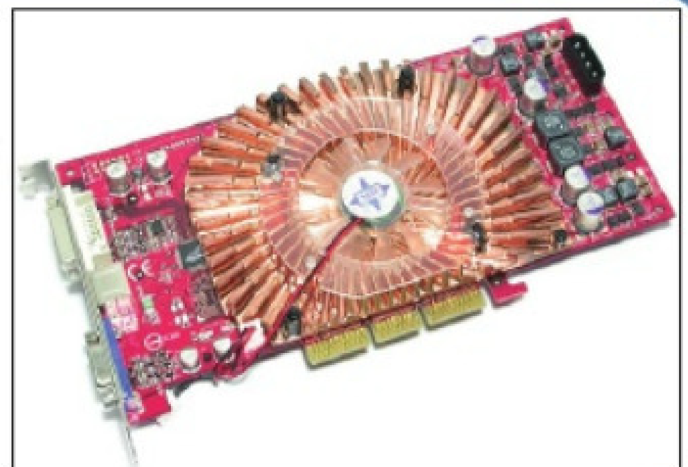


面对如此庞大阵容的GeForce 4系列显卡，ATI另辟蹊径，推出了支持DirectX 9的RADEON 9系列显卡，以便在竞争中占得先机。最值得记住的是RADEON 9700，这是ATI首次在速度和性能方面超越NVIDIA的显卡，在高端市场与NVIDIA分庭抗礼。它支持AGP 8X、DirectX 9，核心频率是300MHz，显存频率550MHz。RADEON 9700配有8个平等处理的渲染管线，每秒可处理25亿个像素，4个并列的几何处理引擎更能处理每秒3亿个多边形。在低端市场上，ATI拿出了RADEON 9000，而RADEON 9500的对手则是Ti 4200。

NVIDIA GeForce FX5；ATI RADEON 9800

2003年虽然表面上看显卡市场依旧被NVIDIA和ATI共同统治，但是这个时候的ATI已经有逐渐占上风的趋势。NVIDIA在这一年动作频繁，先是发布了GeForce FX 5800，然后在此基础上提高了晶体管数，降低了核心频率和显存频率，改用了256bit DDR显存





理性还是狂热？我们怎么看显卡

同样会迷失在3D显卡强大性能中的并不只有游戏的制作者，作为游戏和显卡的消费者，我们应该怎么看待现在的显卡呢？

在3D芯片的战争中，除了厂商之间的倾轧外，一个重要的目的恐怕就是迷惑消费者，特别是消费者的购买倾向。

作为一个比较资深的DIYer，笔者只能奉劝大家，尽量看轻显卡厂商的宣传，尽管前面讲了不少对测试软件不信任的话，但还是只能多参考第三方的测试结果。



《极品飞车III》，自它之后，这个系列作品就成为电脑市场中里最常见的展示新电脑、新显卡的游戏

笔者必须指出的是，根据测试的经验，对于一些过于追求显示效果的游戏，请不要试图攒一套能在高画质下流畅运行的系统，即使在厂商不计成本送测的平台中，它也很难给一个很漂亮的成绩。笔者甚至有时候想，它们就是显卡厂商的托吧，让消费者不得不买了最高端显卡来磕磕绊绊玩不痛快，再排队去买下一代刚上市的昂贵显卡。

至于帧数问题，很多测试提供的都是平均帧数，但要注意，即使是帧数很平均的情况下，20%的速度差距就可以让看似流畅的30帧成绩中，带有仅24帧的慢速时刻。而大部分测试中，游戏的最低帧数是平均速度的70%以下。因此平均速度不达到60帧，并不能保证所有情况下都比较流畅。

理性选择最适宜的配置和最适宜的游戏，还是狂热追求最高端的产品和最前卫的游戏，我们希望大家能够多多的思考一下。

总结：图形的战争早已开始，但远未结束，虽然战争促使厂商不断升级显卡能力，为用户提供更加廉价的高性能3D处理器，不过也带给我们对显卡性能的困惑和不得不继续升级的压力。那么这场战争究竟是好是坏呢？我们还难以下结论，但恐怕在很长时间内，还不得不伴随着这场战争来继续我们的游戏人生吧。P

提高了显存带宽，推出了GF FX 5900。半年之后又推出了GF FX 5950/5700，以取代之前的GF FX 5900/5600。不过这一系列动作被ATI一款到现在都还被人称道的经典显卡所击溃，那就是RADEON 9800，标准版、Pro版、XT版的RADEON 9800具有比GF FX 5800更高的性价比，最终成为市场中的赢家。

ATI RADEON 9550



2004年，ATI继续扩大着胜利战果，这次击败NVIDIA的是面向中低端的RADEON 9550。这款极具性价比的显卡让ATI在低端市场占有了绝对的优势。RADEON 9550基于RV350核心，采用0.13微米制程，核心频率为250MHz，显存频率为400MHz，4条渲染管道，1个纹理单元，同时兼容64bit和128bit。这款9600降频而生的显卡，最大的实惠在于可以通过改造变成9600，一时间玩家中掀起一股刷卡的风潮。而2004年的NVIDIA却相当郁闷，只推出了一款新品GF FX 5900XT/SE，而用来与9550竞争的5200、5500和5700LE均全面落败。

NVIDIA GeForce PCX GeForce 6

2004年开始，已经年华老去的AGP平台开始逐渐向PCI—E平台转换，在推广PCI—E显卡上，NVIDIA走在了ATI的前面，率先推出了以BR02桥接芯片作为解决方案的GeForce PCX。其实说简单点，GeForce PCX就是AGP上GeForce显卡的PCI—E版，虽然采用的新接口换了个名字，但实质上还是GeForce FX 5200、5700、5900的内在。

在这之后，NVIDIA反应异常迅速地推出了GeForce 6，虽然最早出现的高端旗舰产品GeForce 6800仍然延续了AGP接口，但是定位中低端的GeForce 6600却采用了原生PCI—E的方案，开始了对PCI—E的全面普及。更关键的是，GeForce 6系列将DirectX 9.0c以及Shader Model 3.0、SLI等规范带到了大家面前，这些新技术最终成为NVIDIA击败ATI的杀手锏，彻底挽回了FX时代的颓势。



ATI RADEON X5/6/7/8

虽然推出PCI—E接口显卡的时间晚于NVIDIA，但是ATI的PCI—E项目一上马就采用了原生的解决方案，相比多少还存在些问题的桥接方案，ATI的RADEON X300和X600显卡还是得到了玩家相当程度的认可。不过ATI随后推出的RADEON X800因为仅支持DrirectX 9.0b和SM 2.0，与GeForce 6的技术相比成了重大的技术缺失。

而在这之后，ATI似乎仍然没有意识到势态的严重性，虽然拿出了改良版的RADEON X550/X700/X850，在硬件规格上有了一定的提高，但其实并没有实质的变化，依旧是基于SM 2.0的产品。在GeForce 6的光芒下，ATI因为SM技术的缺失而被彻底击败。



山寨机拉动未来？

■本刊记者 冰河

山寨机应不应该继续存在？在6月初央视二套《经济半小时》栏目对深圳山寨机的调查公布之前，虽然山寨机实际上已经走进了诸多消费者的口袋，但对于这个问题，舆论上几乎给出了一边倒的答案。本刊此前也曾经就“山寨机产业链”中存在的问题进行多次批判报道，对于其中厉害关系展开了深入揭示。但正如社会上存在的众多其他问题一样，曝光归曝光，原来怎样生存的，现在还是怎样生存，只不过更小心谨慎一些罢了。直到摄像机直观地把山寨机的现状和缺陷呈现在公众面前，问题似乎才严重了起来。以山寨机聚集而著称的深圳华强北电子市场，那些原本各式各样的山寨机一夜之间几乎全部销声匿迹。谁都知道，从铺面上消失并不意味着山寨机产业就要消亡了。山寨机依然存在，为何山寨机能红火到如今现在这个地步？除了批判，其背后的原因对于坎坷行进中的中国IT和数码产业能否有所启示，目前正在成为行业内部着力反思的问题。


这款手机的模仿者“与时俱进”地印上奥运“五环”标志

山寨机并不是在这两年才骤然出现在电子市场的，早在2003年，国外各大品牌手机一统中国市场的时候，已经有不少山寨手机在各地出现。当时记者就曾经有外地朋友来咨询某款名为“搜豹”手机的情况，结果是必然的。记者压根没听说过这个牌子，也不知其底细，因此给出了不建议购买的答案。但结果是朋友还是掏了钱，购买了这款外形与功能几乎与当时流行的三星折叠手机一样的神秘手机。在随后3年的交往中，记者见到这款手机一直良好发挥着应有的功能，只是电池老化得很快，其间换了一块电池而已。那个时候记者和朋友都不知道，这就是当时已经隐然兴起的山寨手机前身。在国家放开手机生产牌照监管制度之前，此类手机被称为“黑手机”，意为没有合法生产牌照生产出来的地下手机。因为生产不合法，所以质量和售后服务都不能得到保证，所以“黑手机”一直是手机市场上受到投诉最多的产品。令人尴尬的是，投诉归投诉，很多消费者在扔掉已经坏了的黑手机之后，转身又同样买了一款更新更漂亮的黑手机，只是因为黑手机性价比相对合法手机更好。因此尽管屡遭打击，但没有生产牌照的黑手机在市场上坚强地生存了下来。直到手机生产牌照准入制度取消。


这款诺基亚N95的模仿者还带手写笔


在外型上与5200近似的模仿者

在生产牌照制度取消之前，也有一些不甘于长期生存于地下的国产手机厂商试图获得合法的身份。事实上，在取得生产牌照之前，有部分国产厂商早已具备了手机生产能力，并在取得牌照之前就有少量产品流传于市场，按照规定来说也属于黑手机之列。但在取得牌照之后，部分厂商在短时间内就取得了令人惊叹的成绩，例如TCL凭借被人称为“乡长太太必备”的钻石手机、真皮手机，几乎一统南方二线城市市场，销量总额进入南方市场前三甲。因此更多的企业认定国产手机有利可图，如多普达、熊猫等厂商想尽办法获得了手机生产牌照，大举杀入市场。但后来的发展却并不如人意，TCL、波导、普天、CECT等品牌很快还是败在了三星、摩托罗拉、索尼爱立信等国外厂商手下。是不是只有“黑手机”才是国产手机在市场上的生存之路？这个有些让人绝望的问题在很长时间都摆在国人面前。这使得后来山寨机的兴起，几乎被认为是一个奇迹。

没有了手机生产牌照准入制度，按理说国产手机产业就不存在了身份限制问题，可以名正言顺地与外企竞争。但在山寨机崛起之前，没有多少人对这种竞争抱有足够信心，原因很简单，CECT、熊猫手机的前车之鉴告诉后来者，没有核心技术和设计制造能力，仅仅具有成本和渠道的优势，并不足以与巨无霸一般的国外大品牌对抗。因此尽管没有了所谓的“非法”身份问题，山寨

机在很长一段时间内依旧被视为问题手机的化身。“山寨机”这个略带蔑视的名称，也源于此种思路。

山寨机崛起的原因，现在看来非常清楚：在牌照准入制度取消之后，法律身份限制问题不存在了；联发科公司研制出的廉价MTK手机芯片又使得原本存在的技术门槛大大降低，由于MTK芯片把手机主板、软件集成到一起，只要加个外壳和电池，谁都能用MTK提供的手机“半成品”生产出一台手机。但这两项便利仅仅是山寨机崛起的前提，真正让山寨机成了气候的原因，是来自于市场的强大需求，以及山寨机深入了解市场，完全根据本土市场需求设计制造的思路。尽管在质量上山寨机还存在不少问题，外形设计上也还是以仿制为主，但低廉的价格和五花八门的功能设计组合，使得山寨机对于中低端市场用户具有充足的吸引力，所以山寨机才能在种种争议中奇迹般生存下来，如今已经有登堂入室的迹象。



创新的手表式山寨机

山寨机的出现，客观上是深圳、东莞一带电子产品综合实力提升的结果，不但是核心芯片，这个地方其他电子配件的生产、模具甚至包装的配套生产能力，使手机生产的各个环节变得方便容易。山寨机生产商可以在不同厂商订制好手机的各个部件，自己只要装配就可以。没有这样完善的产业链和配套能力，就不会有山寨机的出现，这样的配套能力全世界也只有深圳、东莞一带有。而山寨机的出现也不是一天两天的事，从手机产生到现在都存在，这是因为国家手机证书发放等制度方面存在盲点。国家对手机批文的过程时间太长，市场在此前已经开始流通，而正规厂家还不能公开来赚这份钱，导致黑手机的空间相当大。这种情况与盗版很相像，短期内很难进行控制。因此尽管华强北的电子市场暂时不见了山寨机，但我们都相信山寨机不但没死，还活得更好了。

但在打击的同时，如果我们能暂时先抛开山寨机身上存在的“抄袭，模仿”以及不稳定的质量问题不谈，就山寨机崛起的真正原因进行思索，我们就会发现对于中国手机产业来说，山寨机并不是一个十恶不赦的过街老鼠。在IT行业兴起之初，我们都知道老外有“车库文化”，他们的“车库文化”催生了一个又一个科技新浪潮，从电子产品到数字产品到互联网，很多创新的产品和创业者都是在车库里开始了自己的征程，例如仙童公司和Google。很多时间以来我们都在思索“硅谷”和“车库文化”强在何处，却没有回头想想，国产的“山寨文化”是否有可能同样带来革新的浪潮？

无线通信终端技术发展到今天，其技术壁垒已经不再如过去一般森严，而消费群体的低端化和广泛化，使得对手机的功能需求多样化，对质量的要求也宽松了。中国业已成为世界的加工制造中心，我们不仅有为世界品牌提供加工制造的大型OEM企业，还有众多的小型加工企业，甚至是作坊式的小厂。他们靠着几台设备，一些人力，在做着各种五花八门的产品。无论是出于市场竞争原因，还是为了追求更大的利益，所谓的“山寨厂”并不满足于为他人加工产品，而是把未来放在自己创造的产品或者品牌上，研发自己的技术、自己的创新也是顺理成章的需求，MTK平台的出现事实上就是源于此。“山寨厂”的初期肯定会是追求快速的利益回报，想方设法走捷径，但是在“山寨”产品中，除了“抄袭，模仿”之外，还有很多设计思想上的创新可见。创新能够带来更大的利益，只要能够平衡风险。所以与其一味打击山寨机，倒不如正视市场和制造方的需求，规范和创造更好的产业环境，将这种需求合理释放出来，振兴国产手机产业。逼迫山寨机进行革新的动力来自于市场，本质上是一种基于生存压力的产品创新，也是一种初创公司常有的创新。但真正大公司的创新，核心却是平台创新。按照杰弗里·摩尔的观点，真正的创新是要构建差异化的区隔。而单纯聚焦于产品创新的公司很难做到持续性创新，有一些山寨机正在寻求升级，关键是能否找到替代产品创新的平台创新模式——不一定非得跟诺基亚一样。对于诺基亚、摩托罗拉这种公司而言，放下身段，学习山寨机的这种创新思路与文化，也是深刻洞察本土的一种途径。

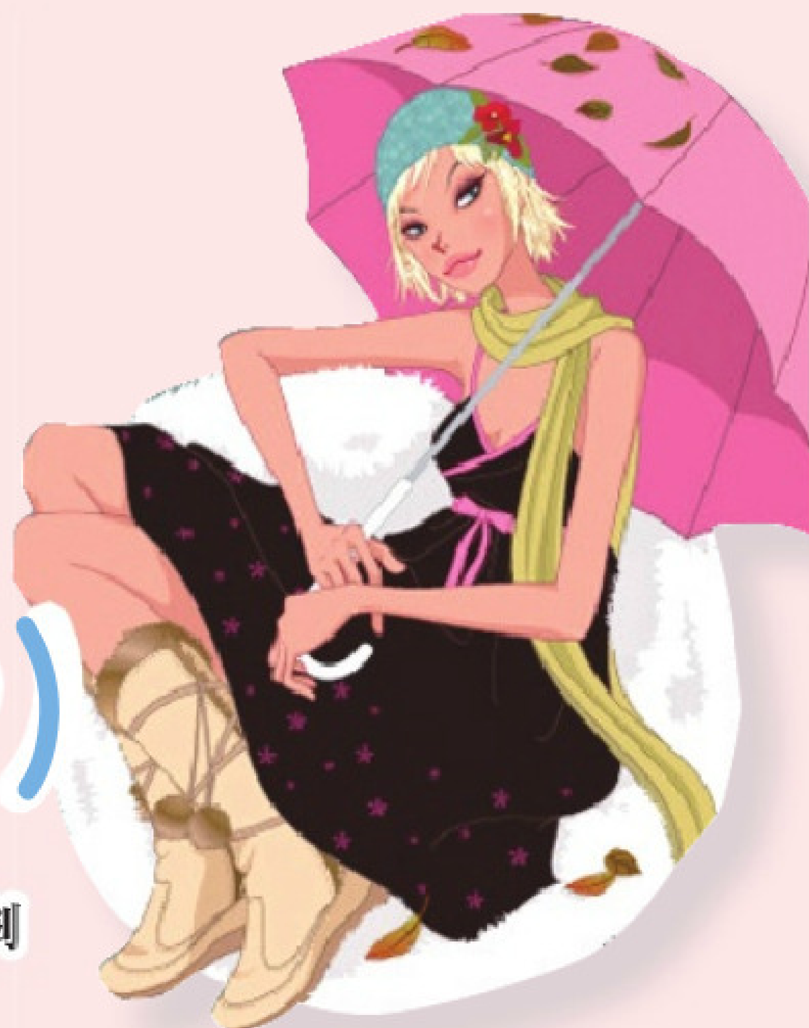

正版iPhone手机背面

值得注意的是，2007年9月，在与重邮信科、大唐等多家厂商接触后，联发科最终以3.5亿美元收购ADI手机芯片产品线，正式进入TD-SCDMA市场。此后，在今年2月的移动首期TD-SCDMA终端招标过程中，联发科通过ADI在招标产品中已占据逾50%的芯片解决方案份额。这说明，整个行业和有关管理部门也同样在思索“山寨文化”。山寨机骤然兴起的同时，中国3G通信系统的建设也进入关键时刻，这个巧合并不如表面上看起来那么简单。TD-SCDMA标准的手机通信测试让国产3G的成败呈现出模糊的态势。而山寨机的兴起思路，对于国产3G通信建设有着很好的启示。技术上我们已经有了自己的核心标准，山寨机的兴起也说明我们拥有完备的产业制造链，如果能把山寨机所体现出来的设计和创新风潮有效导入国产3G手机的研发中，将山寨的本土化和规范化落实，那么目前举步维艰的国产3G标准通信系统有可能迎来新的转机。



模仿者A8的手机背面





地盘我作主，空间大变脸（中）

■贵州 冰河洗剑

在上一期的文章中，我们介绍了Q-ZONE、MSN Space等常见空间博客的美化基础，并详细介绍了Q-Zone空间的代码模块添加及背景美化等。在本篇文章中，继续为读者朋友介绍其他空间的美化方法和技巧。

背景美化篇

Q-Zone提供的个性化功能比较灵活强大，使用一句简单的代码就可以更换整个空间背景。其他的空间虽然没有直接的代码可用，但也提供了完善的自定义功能，具备一点HTML代码基础，就能实现空间背景的彻底美化。

一、MSN Space空间背景的美化

MSN Space没有现成的背景代码可用，并且由于模块间不能重叠，也无法使用单张的图片实现整个空间背景的美化，只有通过添加多个模块的方法实现整体的空间背景美化。但是由于用户可定制的功能比较有限，因此要达到完美的效果，需要多费心思。

1.美化公告板

进入任何一个空间，都可看到公告板中主人的欢迎词，公告板是空间必不可少的元素，在MSN Space中也是如此。如何为MSN Space添加一个漂亮的公告板呢？

首先，收集一个漂亮的图片边框作为公告板的背景，动态效果的图片最佳。在搜索引擎中搜索“公告板 素材”关键字，即可搜索到大量的素材图片。这里选择了一个卡通的公告板图片（http://hiphotos.baidu.com/zerostart/pic/item/60fc99868b90eb2a67096eb4.jpg），记下其链接地址，也可将图片保存后上传到自己的MSN相册中调用。右键点击页面中的图片素材，查看其属性，可看到图片尺寸为225×270（图1）。



使用前面基础篇介绍的方法，在MSN Space中新建一个HTML模块，在模块中输入如下代码（图2）：

```
<TABLE height=270 width=225 align=center background=http://hiphotos.baidu.com/zerostart/pic/item/11d836fae959b28359ee90ca.jpg>
<TR vAlign=center>
<TD>
<div style="font-family:Verdana;font-size:12px;color:#fca42d;text-align:center;layout-flow: horizontal;font-weight:normal;line-height:normal;overflow:auto;">
你好<BR><BR>欢迎你来到我的空间<BR><BR>相逢即时有缘<BR><BR>夏天到来了<BR><BR>我最喜爱的夏天
</DIV>
</TD>
</TABLE>
```



输入代码完毕后，点击“发布”按钮，即可保存HTML模块，模块的效果是在公告板图片中间显示空间欢迎文字（图3）。然后进入编辑模式，点击刚才添加的



HTML模块右上角下拉菜单中的“设置”命令，在设置对话框中隐藏模块的边框和标题栏（图4）。



图片代码

在上面的图片代码中，用表格代码<Table> <tr> <td>，这3个代码是定义表格的重要代码。<Table>是表格代码，<tr>用以标示表格行，<td>用以标示表格列，利用<Table>、<tr>和<td>代码组合，可以生成一个单元格的表格，并给这个表格定义一个背景图片。

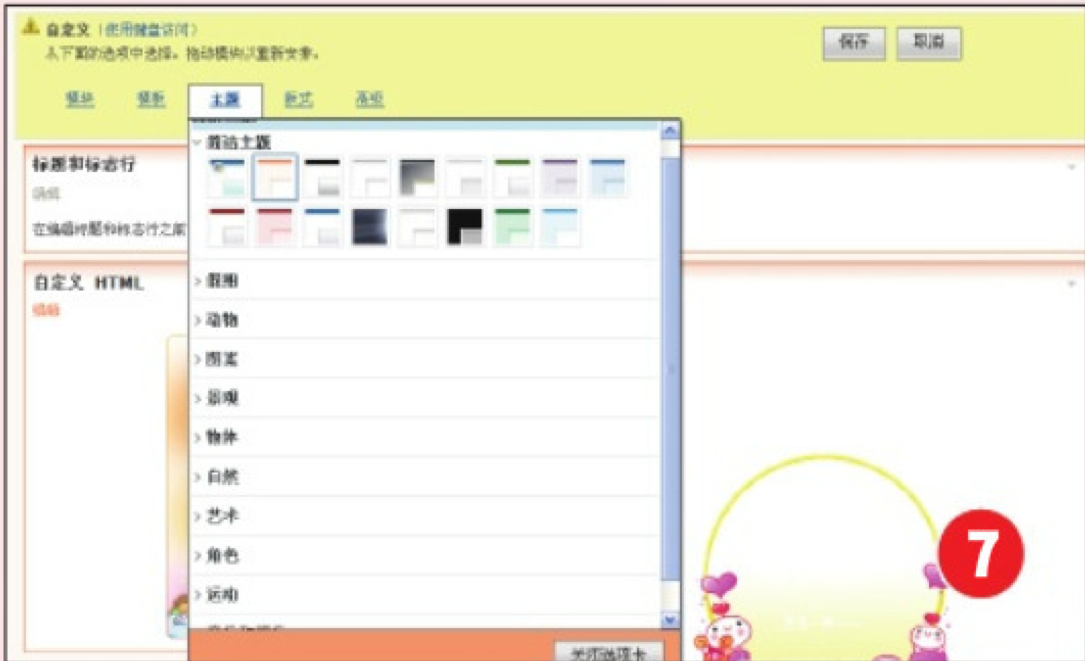
Width和Height分别用于设置表格宽度和高度，根据图片尺寸大小指定。Background参数用于指定背景图片的链接地址，其他的代码是用于设置文字的格式和位置的。



保存模块后，要将公告板更好地与整体整合在一起，因此需要设置合适的模块布局。在自定义状态下点击“版式”按钮，选择版式为第一排的第二列（图5）。保存版式后，将“标题和标志行”模块拖动到版式的最上一格；将公告板拖动到中间格的左侧，再根据情况添加其他日志、留言、相册等模块，并放置到合适的位置处（图6）。保存设置后，公告板就位于空间名称的下方，效果比较好。



此外，还需要根据公告板的图片色调等使用相匹配的MSN Space自带主题风格，以使公告板更加完美地融入空间整体中，例如这里可选择橙色的主题（图7）。



2.单模块实现背景美化

通过添加各种模块，可以对空间背景及整体进行美化，不过模块间的位置安排可能比较困难，实际上，通过单篇日志可以实现背景替换美化的效果——也就是使用单个模块代替MSN Space的默认首页，从而实现美化。

首先，需要更改MSN Space空间布局，让首页只显示单个模块。在“版式”中选择第一排的第一列版式。保存版式后，添加一个“自定义HTML”模块，显示此模块，将模块拖动到第二行的位置处，最顶部的位置留空。设置“自定义HTML”模块的边框和标题文字为隐藏，另外需要勾选“使用最大宽度”项，以确保首页网页显示完整（图8）。点击自定义列表中的“模块”按钮，打开模块设置列表，隐藏其他所有模块，但是“标题和标志行”是无法隐藏的，因此可以将此模块拖动到最下方的位置。将该模块的标题文字删除，间接实现隐藏的效果，也可以修改成为页面底部的版权标识。



然后点击“自定义 HTML”模块下的编辑按钮，打开编辑对话框，在其中输入某单个网页的代码。这里先在首页中简单的显示一张大图，替换掉原来的首页，代码如下（图9）：



```
<DIV><IMG src="http://wz.2000y.net/uploadpic/200505010515416331 3.jpg" width="100%" align=right></DIV>
<DIV style="FLOAT: left; WIDTH: 100%">
<BLOCKQUOTE>
<DIV >生活盘点……</DIV>
</BLOCKQUOTE></DIV>
```

保存代码，应用当前设置方案后，可看到效果如图所示——整个MSN Space首页只显示了单张的图片效果（图10）。



同样的，可以使用上一篇文章中提到的QQ大图制作方式，制作自己喜欢的图片作为MSN Space首页

背景。然后利用其他网页编辑工具，在背景图上添加日志、留言、相册等链接。由于具体的网页首页制作方法比较复杂，这里只简单提一下，有网页制作基础的读者朋友可以利用此方法制作出漂亮绚丽的首页。然后将首页的代码复制粘贴入刚才创建的“自定义HTML”模块，保存后，即可让MSN Space空间首页背景更漂亮了——注意，在使用此方法美化MSN Space时，需要设置正确的版式布局，另外，模块的位置要拖动放置正确。

二、百度空间背景的美化

由于百度空间提供了完善的CSS代码自定义功能，因此可以通过CSS代码实现强大的自定义美化功能，甚至比Q-Zone提供的美化功能更为强大自由。

1.美化百度空间的大图与标题栏背景

百度空间自带的模板已经非常漂亮了，如果要个性化自己的首页，则可根据上期文章介绍的知识，打开模板CSS代码自定义编辑窗口。在百度空间的CSS代码中，可以看到很多以“#”符号开头的代码，例如“#header”“#m_blog”“#m_pro”等。其实“#”符号后定义的就是网页模块的ID名称。

百度空间网页栏目ID列表

#header 标题栏ID，其中显示有空间名称

#tab 导航栏ID，用于连接“主页”“博客”“相册”等子栏目

#comm_info 其他模块ID，用于显示访问量和RSS订阅

#m_blog 日志列表模块ID

#m_pro 个人档案模块ID

#m_links 友情链接模块ID

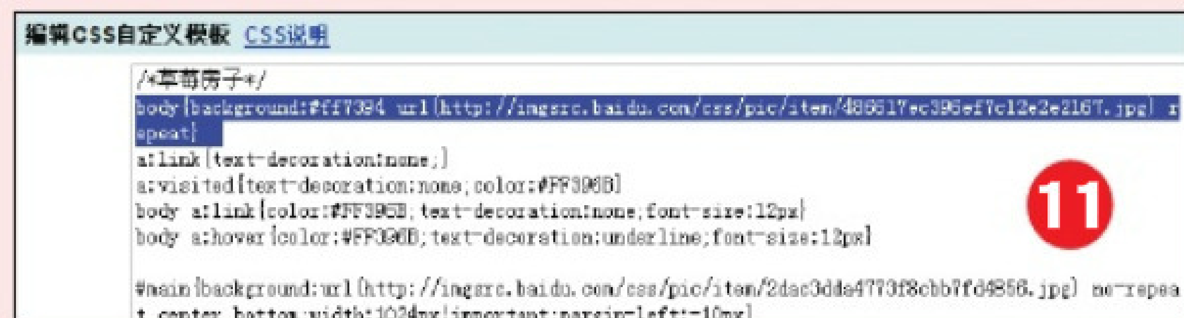
#m_artclg 文章分类模块ID

#m_comment 最新评论模块ID

如果要给相关的模块自定义背景，只需在CSS代码中将相关模块代码修改为如下格式：

#模块ID{background: url("图片链接地址") repeat}

例如，如果要修改空间网页背景图片，可使用如下的代码（图11）：



body{background:#ff7394 url(http://imgsrc.baidu.com/css/pic/item/486617ec396ef7c12e2e2167.jpg) repeat}

将其中的“http://imgsrc.baidu.com/css/pic/item/486617ec396ef7c12e2e2167.jpg”修改为任意图片链接，即可替换百度空间背景为自己喜欢的图片了。如果要修改“标题栏”的背景，则可使用如下代码：

#header {background: url("图片链接地址") repeat}

背景图片和标题栏都是空间背景中非常重要的组成部分，此外，还需要修改整个空间的大背景图，可在“.stage{}”代码段中进行定义。例如：

.stage{background:url(http://imgsrc.baidu.com/css/pic/item/5787a21be69f3ceaae513367.jpg) repeat-y center top;margin-bottom:93px}

修改其中的图片链接地址，即可指定使用某图片为大背景图——其他一些小的背景组成部分可以参照ID列表进行修改自定义。

2.去除不需要的模块

在百度空间中默认显示有日志、最新留言、评论等模块，如果嫌一些模块影响了整体美观，可以将其隐藏。例如在百度空间的底部，有一个RSS订阅的模块（图12），如果觉得不够美观，那么可以将其隐藏。

在自定义CSS代码编辑页面中，找到默认的RSS代码，对应的ID号代码为“#comm_info a{}”。例如这里的RSS代码如下：

#comm_info a{color:#FF396B}

直接将其替换成：

#comm_info a{display:none}

即可实现RSS模块的隐藏。

要隐藏其他模块，可利用同样的原则，在相应的ID号中加入隐藏代码“display:none”即可。

3.美化空间鼠标

Q-Zone可以美化鼠标，同样的，在百度空间中也可以美化鼠标，使用一个漂亮的鼠标方案。设置个性鼠标方案很简单，在CSS自定义代码编辑窗口中，第一行代码都是“body”开头的，如：

body{background:#ff7394 url(http://imgsrc.baidu.com/css/pic/item/486617ec396ef7c12e2e2167.jpg) repeat}

在括号“}”之前，加上如下代码：

;CURSOR:url('鼠标样式链接')

即可实现鼠标的替换修改。例如上面的代码加上鼠标样式代码后为：

body{background:#ff7394 url(http://imgsrc.baidu.com/css/pic/item/486617ec396ef7c12e2e2167.jpg) repeat;CURSOR:url('http://5211.91.tc/imcur/005.ani')}

使用上面的代码，即可看到一朵小花的鼠标新式。注意，代码输入过程中一定要保证是处于半角输入状态，否则代码无法成功执行。

另外，上面的代码只能修改网页的鼠标样式，但是当鼠标移动到某个链接上时，样式会消失，因此还要为链接添加鼠标样式。方法也很简单，在CSS中的“body{}”下另起一行，输入如下代码（图13）：

a{鼠标样式代码}

保存应用代码后，当鼠标移动到网页中的超链接上的时候，鼠标的样式就变成定义的鼠标样式了。这里给大家提供几款鼠标样式资源的链接（http://whldjy.bokee.com/5708580.html），里面的鼠标样式非常丰富。

三、网易博客背景美化

网易博客与其他门户网站的博客服务相似，都提供了HTML代码美化功能，可以实现漂亮的博客背景定义功能。

1.背景图片的更换

网易博客提供的模板非常漂亮，而且自定义功能也非常强，甚至可以直接上传本地图片作为背景。

在博客设置页面中，点击“换衣服”→“风格自定义”，打开自定义编辑页面。在编辑页面中，可以直接对“浏览器”“顶区”“导航条”等模块进行图片更换。点击“编辑页面”中的“选图”按钮，在弹出对话框中浏览指定本地的图片，即可自动上传本地图片作为背景（图14）。还可以设置背景图片的各种平铺方式，包括不平铺、水平平铺、垂直平铺、水平+垂直平铺等方式，固定背景是用于固定图片位置的。在下方的“对齐方式”处，可通过方格点击设置背景图片的位置，非常的方便。



通过对博客空间页面各模块区域的图片更换，可以实现背景图片及首页各模块的彻底自定义。

2.鼠标个性化

要在网易博客上显示漂亮的鼠标样式，可使用与百度空间类似的鼠标代码实现鼠标样式的美化。在网易博客的自定义模块中，添加如下代码（图15）：

```
<DIV> </DIV>
<STYLE type=text/css>
a:hover {cursor:url('鼠标样式链接')}
BODY {cursor:url('鼠标样式链接')}
</STYLE>
<DIV></DIV>
<DIV></DIV>
```

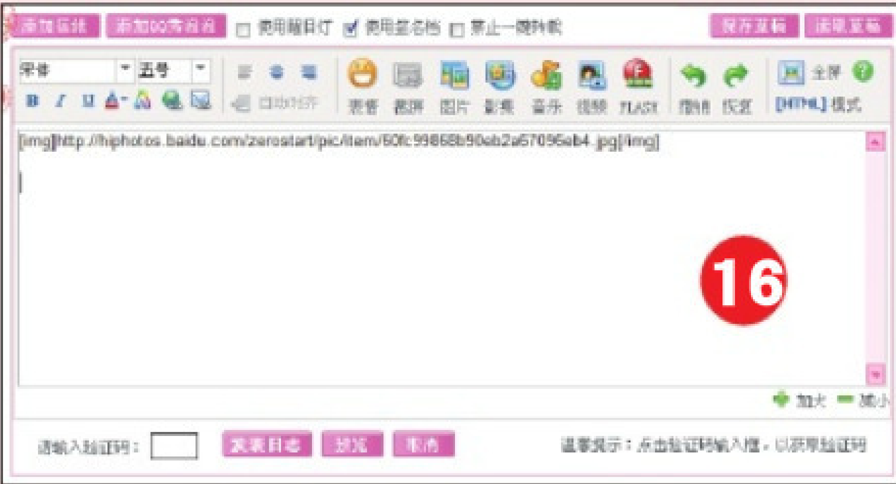
保存后即可实现链接和整体的鼠标定义修改。



日志美化篇

Q-Zone中的日志、各博客空间中的文章，都是空间内容的灵魂。虽然相册音乐等附属功能也有很大的吸引力，不过文字的内容总是在空间中最显眼的位置，因此，美化日志文章也是必不可少的。

一、Q-Zone日志的美化





Q-Zone发布新日志时，只提供了UBB代码编辑功能，只能通过简单的UBB代码来实现一些日志美化效果。由于功能比较简单，下面仅作简单的介绍。

在日志发布区中，可点击编辑工具条上的“HTML模式”和“UBB模式”按钮，在两种编辑模式中进行切换。其中，HTML模式直接显示最终效果，UBB模式则显示直观的UBB代码。例如，要在日志中插入一幅图片，可使用代码（图16）：

[img]图片链接[/img]

也可以直接点击编辑工具栏上的“播放图片”按钮，手工添加指定本地或网络图片链接地址（图17）。通过在文章中添加视频、Flash、图片等，可让日志变得丰富多彩。在编辑工具栏上还有几个日志格式美化按钮，“醒目灯”格式可让日志标题发光，“闪光字”功能按钮可让日志中的文字具备发光效果的多彩。



Q-Zone本身没有提供HTML代码编辑模式，因此对日志图片背景等无法采用HTML代码美化，Q-Zone提供了“信纸背景”功能，可为日志的背景进行美化设置。点击编辑工具栏上的“添加信纸”按钮，在弹出对话框中，可以选择一张信纸作为日志文章的背景（图18）。不过遗憾的是，Q-Zone的信纸功能只有收费的黄钻用户才能使用。

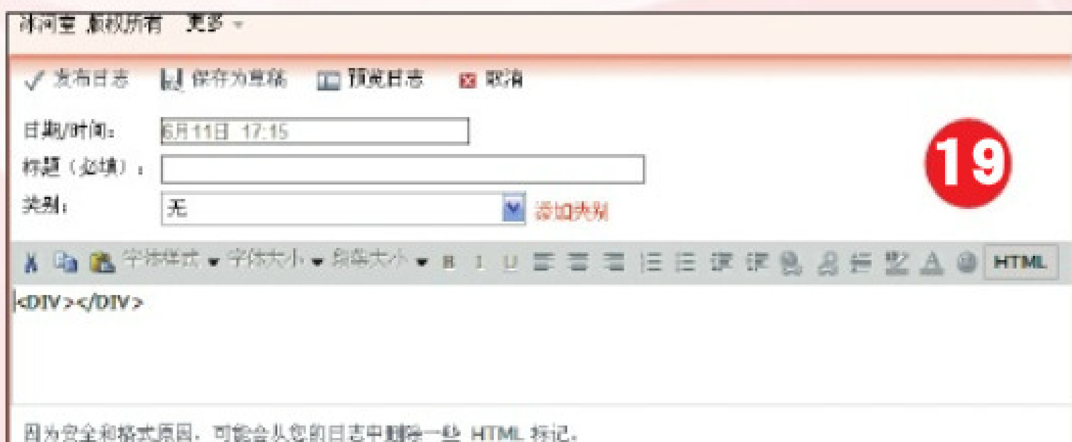
二、其它空间日志的美化

相对于Q-Zone简陋的日志编辑功能，其他博客空间的日志编辑功能就强大得多了，我们可以直接利用HTML代码对日志文字及图片等进行自由的美化定制。

1.日志文章的HTML编辑状态

好的日志，其特点是“图文并茂”，当然不仅仅是在日志文章中加上图片，而且还需要将图片装饰在文字的左右，或者将图片作为文字的背景，让文字看起来更加舒适。进行图片与文字的混排编辑时，离不开HTML网页代码语言生成的效果。各博客空间都提供了普通日志撰写和HTML编辑两种模式，切换到HTML编辑模式就可以输入HTML美化代码。

例如，在MSN Space中发布日志时，点击编辑工具栏上的“HTML”按钮，即可切换到HTML代码编辑状态，在编辑窗口中就可以输入HTML代码进行日志网页的美化了（图19）。在网易博客空间中写新文章时，点击编辑工具栏上的“全部功能”按钮，展开隐藏的功能按钮，再点击上面的“显示HTML代码”按钮，就可以直接输入HTML代码了（图20）。





2.日志背景小图片美化

我们先来看一个简单的图文美化HTML代码：

```
<TABLE width=390 height=340 background=http://图片地址 border=1 cellspacing=2 bordercolor=#FF00FF align=center>
<TR valign=center>
<TD>
<DIV>日志内容<DIV>
</TR>
</TD>
</TABLE>
```

在上面的代码中，“Table”“Width”和“Height”参数在前面已经提过了，“Background”用于指定背景图片，图片将会显示在文字下作为日志的背景图片。但是需要注意的是，上面的代码保持的是默认的图片尺寸，如果选择的背景图片尺寸比较大，那么在日志框中可能显示出其中的某一部分。因此一般使用一些较小的图片作为背景，由于图片会自动在表格范围内平铺，因此效果也不错。

“border”是用于设置文字框的边框，如果不显示边框，则可以设为0；“cellspacing”用于设置文字框中的网格线厚度，与“border”参数配合使用。“bordercolor”则用于指定表格边框颜色，可自行修改。另外，“align”设置文字框在图片背景上的摆放位置，可设置为：“left”（偏左）、“right”（偏右）和“center”（居中）。“valign”则用于设置文字的垂直对齐方式。

例如这里使用一张粉色心图片作为背景（图21），其链接为“http://www.lanrentuku.com/lanren/background/bg-0819.gif”，套用上面的代码后发布日志，其效果如图所示（图22）。其中的文字位置及大小格式，可以通过日志编辑功能栏上的相应格式按钮进行调节。



3.日志背景大图美化

也可以专门为日志文章制作大图作为背景，网上的文字背景图片也非常多，不过直接套用上面的代码是不行的，因为图片的大小尺寸与文本框不一定相同，无法显示完全。使用大图作为文字背景图片的HTML编辑代码如下：

```
<DIV><IMG src="http://图片链接地址" width="100%" align=right></DIV>
<DIV style="FLOAT: left; WIDTH: 100%">
<DIV>文字内容及格式</DIV>
</DIV>
```

将其中的图片链接地址替换为真实的背景图片链接，即可实现大图文字背景效果（图23）。





4.使用文字图片背景工具

自己撰写HTML代码，对某些朋友来说比较困难，因此这里介绍一个强大的在线文字图片背景代码生成工具“背景图片生成器”（http://lieb.cn/spaces/Editor/ImageCodeCreater/），比较适合对HTML代码不熟悉的朋友。

打开在线工具，在页面左侧是最终效果预览区，在右边可以对文字背景图片、前景图片及文字、边框等进行设置（上页图24）。

首先，勾选“使用背景图片”，设置背景图片链接地址，如果是大图片，则无需使用“背景重复”，小图片可使用重复方案平铺（图25）。前景图片可根据需要选择是否显示，并设置前景图片的格式，在“文字区”中，可以设置文字的颜色、字体、大小及排列对齐方式等，边框和滚动条也可根据需要设置，设置项目比较简单。

设置完毕后，在左侧的代码区中，将自动生成相应的HTML代码。在代码段中，默认的文字部分需要替换掉，注意换行符需要用“
”代替。



音乐添加篇

光图文并茂还不够，在空间博客中，还要做到声色并茂，添加动听的音乐，让音乐的流动伴随文字的翻阅才够完美。Q-Zone、MSN Space及各大博客空间都提供了背景音乐功能，或者通过添加播放器模块，即可在空间中加入音乐的播放。

一、Q-Zone的背景音乐

在Q-Zone中，可以设置空间背景音乐，当其他用户浏览此空间时，将自动连续播放已添加的背景音乐。但是要播放背景音乐，首先要为Q-Zone添加一个音乐播放器，否则音乐是无法播放的。

1.添加音乐播放器

在Q-Zone空间中进入自定义模式，在浏览器地址栏中输入如下代码：

javascript:window.top.space_addItem(6,13040,923,-35,0,0,100);



回车代码执行后，在Q-Zone中将会显示一个音乐播放器（图26）。另外，还有几款免费的音乐播放器可供选择，代码如下：

javascript:window.top.space_addItem(6,1228,0,0,200,200,0);

javascript:window.top.space_addItem(6,702,0,0,200,200,0);

javascript:window.top.space_addItem(6,703,0,0,200,200,0);

相应添加“旋律”“茶色”和“水晶年代”几款音乐播放器。因为这几款播放器都是免费的，有些用户可能觉得播放器外观比较难看，那么可以将播放器拖动到空间最右侧的隐藏区域中。保存设置后，音乐播放器将被隐藏，但是并不影响背景音乐的播放，当然其他浏览用户也将不能控制音乐歌曲的选择和播放了。

2.设置网络背景音乐

在Q-Zone中进入音乐盒，点击“添加音乐”，在音乐添加页面中，可以选择添加本地音乐或网络音乐。使用本地上传的音乐，对音乐体积大小有要求，因此最好是将本地的音乐上传到网络上，再通过网络音乐方式进行添加。添加网络音乐时，只需指定音乐的链接地址，并设置相应的介绍说明信息，确定后即可将音乐添加到收藏夹中了（图27）。



打开“音乐收藏”→“网络音乐”，找到刚才添加的音乐名称，点击“设置为背景音乐”，即可将该音乐设置为Q-Zone的背景音乐了（图28）。若上传的本地音乐，可在“本地音乐”页面中进行设置，此服务只对收费绿钻用户开放。



3.添加QQ音乐为背景

除了网络音乐外，Q-Zone中可添加QQ音乐中的歌曲作为背景音乐，不过这个服务只有绿钻才能享受，普通用户是被禁止添加QQ音乐为背景音乐的。不过，可以通过间接方法实现普通用户也在Q-Zone中使用QQ背景音乐。



首先，在音乐盒中点击“添加”按钮，使用QQ音乐的搜索功能找到喜欢的音乐，例如这里搜索了周杰伦的新歌《无双》。试听音乐后，点击“收藏”按钮，将音乐添加到自己的收藏中（图29），返回到“音乐收藏”→“QQ音乐”中，可看到添加的音乐，直接点击“设置为背景音



乐”，将会弹出非绿钻不能设置QQ音乐为背景音乐的错误提示。

用鼠标点击“试听”按钮，就会弹出播放器选择列表。将鼠标移到“Qzone播发器”上，点击右键，在弹出菜单中选择“复制快捷方式”命令（图30）。然后打开记事本，选择粘贴，在文本框中将会看到如下代码（图31）：



javascript:qzone_play_clicked('无双', 'http://stream8.qqmusic.qq.com:0/410319.wma', 410319, 33021, '周杰伦');

代码中的“http://stream8.qqmusic.qq.com:0/410319.wma”就是该首音乐的链接地址。不过这个链接为了防止盗链，因此做过手脚，链接中有一个特殊的字符串“:0”，用于指定音乐连接端口为0号端口，会导致外链时出错。而且音乐文件名也需要进行修改，音乐文件名前应该加上数字“12”，例如上面的歌曲真实链接应该为：

http://stream8.qqmusic.qq.com/12410319.wma

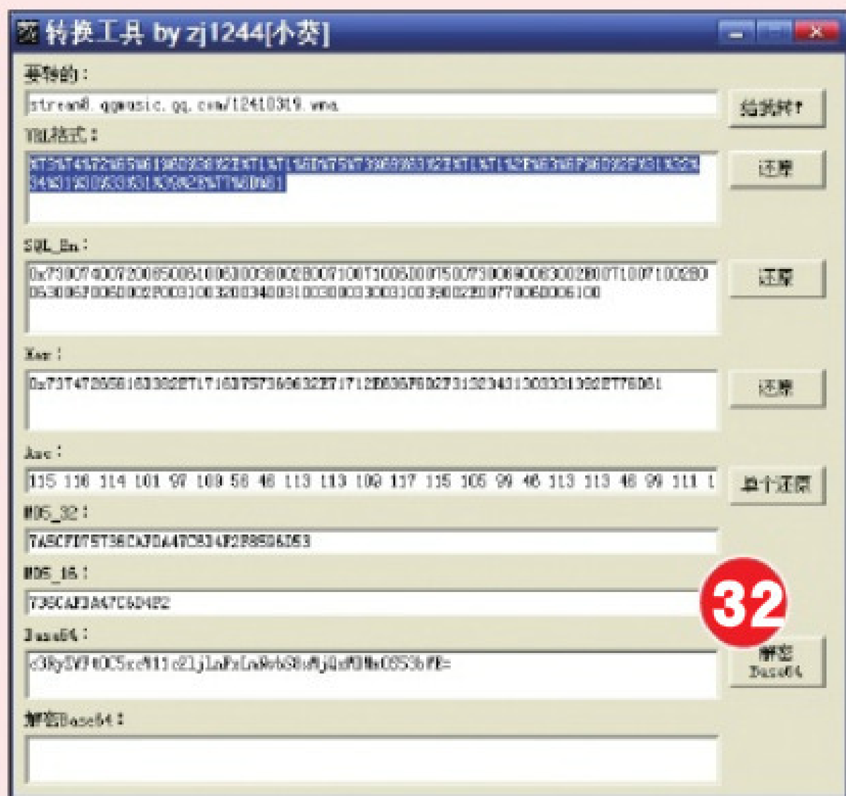
同样的，假设复制的代码为：

javascript:qzone_play_clicked('我很忙', 'http://stream8.qqmusic.qq.com:0/210324.wma', 21324, 33021, '周杰伦');

那么音乐链接地址也应通过上面的两个原则进行变换，真实的音乐链接地址应该为：

http://stream8.qqmusic.qq.com/12210324.wma

获得QQ音乐的真实链接后，可以通过“网络音乐”的方式手工进行添加，这样不就瞒过了腾讯，普通用户也能使用QQ音乐为背景了？不过直接用获得的链接地址进行添加时无法添加成功，因为腾讯对普通用户调用QQ音乐管理很严格。在添加网络音乐链接时，会检测音乐的连接地址中是否包含“qqmusic.qq.com”关键字，并禁止添加。可以通过转换字符代码的方式，绕过程序的检测完成添加。



运行“多功能编码转换器”工具，将上面链接地址“stream8.qqmusic.qq.com/12410319.wma”粘贴到输入框中，点击“给我转”按钮，在下方的“URL格式”中就可以看到转换后的代码（图32）：

%73%74%72%65%61%6D%38%2E%71%71%6D%75%73%69%63%2E%71%71%2E%63%6F%6D%2F%31%32%34%31%30%33%31%39%2E%77%6D%61

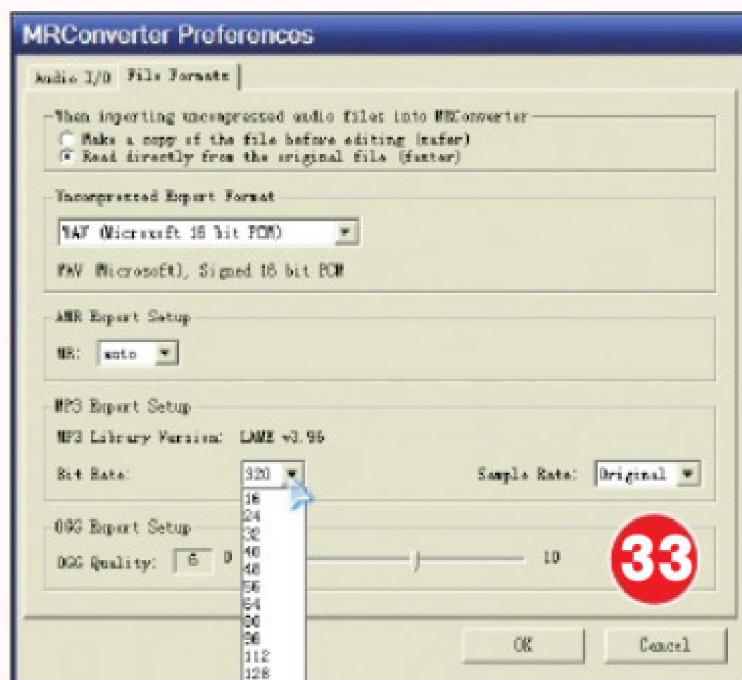
获得转换后的代码，在“添加网络音乐”页面中，就可以输入“http://转换后的代码”，即可以将QQ音乐以网络音乐的方式成功添加了。添加成功后，返回到“音乐收藏”→“网络音乐”中，找到刚才添加的音乐，点击“设为背景音乐”按钮，即可将QQ音乐成功设置为背景音乐。

上传翻唱设置背景音乐

MP3、手机等带录音功能的数码设备随处可见，可方便录制自己的原创或翻唱歌曲，将其作为Q-Zone、MSN Space等空间背景音乐是非常有个性的。当然，利用电脑麦克风录制音乐更加方便，不过录制的音乐歌曲翻唱，如何上传到Q-Zone中并设置为背景音乐呢？

首先，MP3或手机之类录制的音乐，需要转换成MP3格式，兼容空间背景音乐播放格式，同时缩小体积以方便上传。这里以手机录制的音乐为例，通常为手机录制的音乐格式为AMR，直接上传是肯定不行的，可执行一个叫“Mobile Ringtone Converter”的工具进行格式转换。

点击菜单“Tracks”→“Import Audio”命令，打开音乐导入对话框。将对话框中的“文件类型”设置为“AMR files”，浏览指定手机录制的音频文件，确定后导入工作窗口中。导入音乐后，点击菜单“Files”→“Preferences”命令，打开属性设置对话框。选择“File Format”选项页，在“MP3 Export Setup”中，将“Bit Rate”设置为最高质量的“320位”（图33）。确定后保存设置，再点击菜单“Files”→“Export As MP3”命令，在弹出对话框中指定音乐保存路径和文件名，确定后稍等片刻，即可将AMR音乐转换为MP3音乐了。如果生成的MP3音乐体积过大，可以适当调节MP3音乐的比特率，可有效减小音乐的体积。



因为在上文提到只有收费绿钻用户才可上传音乐，所以我们可将其上传到其它网站空间中，例如Google提供的Googlepage服务（http://www.googlepages.com）等。将音乐上传后，即可得到一个链接地址，如：“http://pumaxiaoyao.googlepages.com/my.mp3”，在Q-Zone中以“网络音乐”方式添加，在网易之类的博客中则可直接通过代码引用。

上面介绍了Q-Zone外其他几个空间的背景美化以及单篇日志的美化，并简单介绍了Q-Zone空间背景音乐的添加，在下一篇文章中，将继续介绍其他几个空间的背景音乐技巧。另外，我们还要充分利用Flash和视频，为空间添加更精彩的动态模块及各种挂饰组件，还有空间的小宠物，也一定会为浏览者带来惊喜的。对于一些想偷懒的朋友，下期还会介绍“乾坤大挪移”的方法，教你将任意空间的模块和代码借用到自己的空间中，一定很精彩哦！

网罗天下

■北京 fly

前几天看到个帖子，题目是“90后的恶心生活”。内容是几张比较招人反感的照片，不过这些照片我两年前就见过了，很老很火星，但不知为何现在却被翻出来并冠以可能会引来口水战的题目。如今网络上到处都在批判非主流和脑残。非主流这个词我在上个世纪的80年代就听说过，那时欧美的重金属摇滚、死亡摇滚、颓废摇滚大都是非主流一派，后来非主流的发式、衣饰流传到日本并改名为“视觉系”，最后随着打卡带进入中国（本人不是专门搞艺术的，大概如此吧）。脑残的定义是什么我不知道，不过我却遇到过一个面抹粉如白纸、发喷胶如爆炸的瘦小女孩冲我微笑了一下，很友好，但我确确实实寒了一下。非主流谈不上积极健康向上，但也是一种艺术形式，和脑残挂不上什么钩，不过脑残的也不要说自己是非主流，好歹您能有个会使的乐器。张冠李戴和断章取义都不是什么好词，不过喜欢这么干的人还是很多，尤其是在网络上。

日本籍蜘蛛侠

http://v.youku.com/v_show/id_cd00XMjgwMDUzNDg=



最近流行“雷”这个字，和一见钟情的那个“电”差不多意思，不过被电到是件赏心悦目心旷神怡的事，而被雷到则是“唬死我了”。雷这个字似乎伴着芙蓉姐姐的崛起而出现，随着常有热爱歌唱事业的人把自己一展歌喉的视频发到网上的出现而普及。在XX后们脑残的头型到处曝光后更是风靡一时，经常可以看到有人发帖“我被雷到了”等等，点进去一看一般都是怪异造型或者“纯真”歌喉。这次雷到大家的是日版蝙蝠侠，套上衣服摆上玩具，弄几个造型怪异的演员，很克塞很奥特曼，就差说“正义的使者，蝙蝠侠前来拜访！”尤其是当蝙蝠侠的飞船变身时，我确确实实被雷死了……失败的Man！哇奥，还是练龙爪手的咧。

足球秀

http://down1.iqwww.com/sports/roofball-fifa-street-3-best-quality.swf

写这篇稿子的时候，听说中国足球队又败了，为啥要说又呢？好吧，中国有足球队么……网上自然是骂声四起，网友骂球员、骂教练、骂足协；球员骂教练，但不敢骂足协；教练谁也不敢骂，估计会拿天气、场地、运气、裁判说事。要说14亿人口的泱泱大国，挑出11个能踢球的应该不算难事。反正我也不是球迷，反正我对国足总败已经习以为常了，



只好看看人家国外的“业余”足球表演了。视频很有“跑酷”的感觉，若干年轻人以非常娴熟的技巧在平地、屋顶、街道、墙头秀着各种脚下功夫，着实令人叹为观止。

课本涂鸦

http://pop.pcpop.com/080602/4190044.html

很多人小时候都有在课本上乱涂乱画的习惯，画个小人小鸟算是比较常见的，添个胡子描撇眉毛也不少，不多见的是有绘画天赋的达人们增加人物场景，改变原图本意以求幽默，尽管大多时候这种绘画都是在表达自己的无聊甚至潜意识里的不满。不管画得烂画得好，都是自己在学生时代里值得回味和微笑的记忆。本帖的绘



画者显然已经有了一些功底，画风中明显能看出模仿《七龙珠》的风格——人物到头型。难得的是作者在若干年后继续保持了对绘画的热情，并创造了属于自己的绘画风格——尽管这风格看起来和“很黄很暴力”在打擦边球，尤其是对《卖炭翁》的改编。作者的Blog：http://blog.sina.com.cn/dekisugi，他的另一部漫画作品《人教英语》：http://pop.pcpop.com/080531/4183779.html。

历史牛老师
http://v.youku.com/v_show/id_cj00XMjg4OTQ3NTI=

我高中的时候曾遇到过一个非常能侃的地理老师，经常一堂课讲不了什么书本内容，天南地北古往今来名人轶事，随性而谈，按曾经的流行说法就是“跑题”。学生们很佩服他，他的课也都很喜欢听，比较奇怪的是最后大家地理会考成绩都不错。仔细回想下这位老师在课堂上确实真的没讲几句和地理靠边的东西。很多学生都喜欢这种老师，这次的视频说的也是这种老师，只不过跑题不是那么厉害，但他的语言风趣幽默，完全没有历史的那种死板、古板和刻板。这个视频也是一个系列，分好几部分，每个视频中都不乏几句令人捧腹的爆笑之语。



星际防御战
http://www.funny-games.biz/star-rebellion.html



很有塔防的味道，又有点即时战略的感觉，可以看成是个《星际争霸》防守版。后方采集资源，中间能量供给，前方造炮台。炮台要注意分清楚对地、对空及对地对空3种，另外点中一个炮台，右边会出现菜单允许你进行升级，而在升级选项上边还有个自动修理开关，建议将其打开。除此之外，剩下的事情就玩命码炮台，很有几年前玩“星际”堵口造炮台的感觉。

堕落的艺术
http://v.youku.com/v_show/id_ch00XMjg5NDU0NDA=

这个视频虽然带有强烈的反战色彩，但比较灰色、晦涩，也许需要看上一两次才能明白含义。自古有“一将成功万骨枯”的说法，也有“战争是门艺术”的说法，但无论如何，当无数充满朝气的年轻人倒在战场上，变成一具具毫无生机的尸体，这都不是能和“艺术”挂上钩的。正如看过视频的网友评论：战争之舞的华丽篇章背后是一个个年轻士兵生命的陨落。战争需要无数的士兵参加，但是却只是几个领导者的游戏，士兵仅仅是炮灰！战争摧残的不仅仅是人的生命，更多的是摧毁了人与生俱来的善良，这就是战争的结果。战争带来的不是荣誉，带来的只有无尽的良知泯灭，从善良的人到机器一样的没有感知！记住野兽也是有感知的，战争最终就是摧毁一切美好！



愿世界和平。

电脑摧残者
http://share.iqwww.com/flash/all/6/crazys-top-10-freak-out.swf

不知道大家平时有没有砸电脑的冲动，不管是因为电脑突然死机或运行慢如蜗牛，还是因为在游戏中被人或NPC干掉，总之让你产生了砸键盘、摔显示器、扔主机的冲动，你不妨看看这个视频，它绝对能将你平时想做不敢做或不能做的郁闷心情尽情宣泄出来。不过总体来看尽管老外的电脑比较便宜，但他们砸的一般也是键盘，拍得键帽乱跳，口中嘶吼不止。很少有人去找显示器的茬儿，一则它贵，二则稍微沉了点。里边有一截因为打印机墨盒漏粉而将显示器砸到复印机上的片段——不知道为啥砸复印机而不是打印机，估计是复印机近些吧。单说这一片段是因为我前边也有个打印机，而且它的墨盒也总是坏，更巧的是打印机边上就放个没人用的显示器，难保哪天有个什么人怒了搬起显示器就砸……



回合策略游戏
http://www.funny-games.biz/tactics100live.html

一个简单的回合策略游戏，玩家每局可以控制自己的8个士兵，包括剑士、魔法师、牧师、弓箭手等职业。攻击敌人的8个士兵，同样也是这些职业的不同组合，全部将敌人击倒即可过关，相当简单，但玩起来还是需要动点脑子的。需要注意的是，每个士兵单位都有面向的问题，剑士在正面迎敌是有一定几率用盾牌进行格挡从而减少伤害，而魔法师若被敌人从背后攻击，很有可能会被秒杀。魔法师使用闪电链可同时攻击两个目标且不会误伤，弓箭手属于远程打击，牧师就是给己方人员恢复了。后边的关卡还有地形效果。如果觉得和电脑对战很无聊，可以选择联机，和真人比试智商和运气。P



以不变应万变
——在线文档处理应用前瞻

本文关键字：文档处理 移动办公

■天津 FinWell

编者按：在很久很久以前硬盘价格还昂贵的时代，无盘工作站非常流行。这种工作站没有硬盘，只负责执行操作，数据储存于服务器上，多人共用一块硬盘减少成本。当然现在每台主机都有了硬盘，但带来的是资料的移动性能降低，为此很多人准备了U盘、移动硬盘等工具，也有通过信箱转移的，但无论哪种方式都比较麻烦。参考无盘工作站的方式，在线处理并储存文档的网站应运而生，这种资料不动却能让用户随时随地使用的特点，确实是以不变应万变的最佳方式。我们请到一个从事文档处理的人士试用并评价这些在线处理工具。

如果你是一位成天埋头于Word、Excel的办公室白领，包包里肯定有着各类U盘、移动硬盘等，方便各类文件的拷贝。当然相信你也会熟练利用E-mail或各类IM工具传递各类文件，方便在同事朋友家人中共享。但是有没有设想过有这么一天，只要我们有一台上网的计算机，即使不安装什么Word、Excel，即使没有U盘、移动硬盘，也能顺利地完成各项工作，还能和同事朋友之间方便地联系、共享文件等。这一切都不是梦想，有了现在的在线办公软件平台，只要有台安装了浏览器的电脑和网络，即可很轻松地在办公室里做任何工作了。

Adobe近日推出了自己的在线文档处理系统——Acrobat.com，至此结合前辈Google的“Google文档”和微软的“Office Live workspace”（以下简称OLW），三家软件巨头都有了自己的在线文档处理系统。看来在线文档处理系统将是大势所趋，因此他们才会热衷于此。

一、看起来挺好玩的，怎么使用？

如果你在网络上有过注册用户的经历，那么使用这些系统仅仅是另一个简单的注册而已。

1.Google文档

Google文档采用了Gmail登录名的方式，只要用户申请了Gmail账号，通过访问“docs.google.com”即可登录使用，当然如果是新用户，在该页面同样具有申请Gmail账号的链接。Google文档提供了5000个在线文档和演示文稿（总合）的空间，每个在线文档大小不能超过500kB，演示文稿大小不超过10MB，另外还可以存放5000张不超过2MB的图片，电子表格文件可以存放1000个。

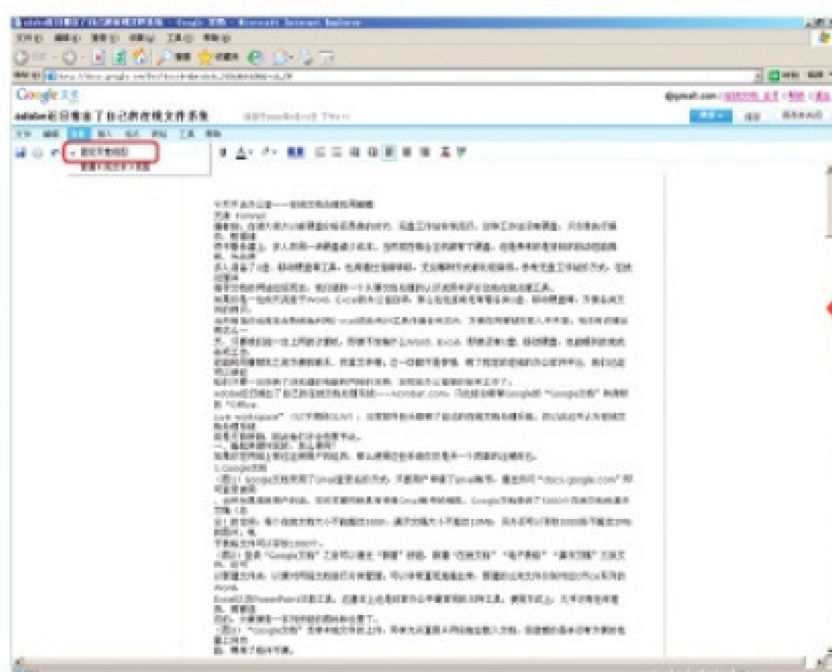




登录“Google文档”之后可以通过“新建”按钮，新建“在线文档”“电子表格”“演示文稿”三类文件，还可以新建文件夹，以便对网络文档进行分类管理。可以非常直观地看出来，新建的三类文件分别对应Office系列的Word、Excel以及PowerPoint三款工具，这基本上也是日常办公中最常用的三种工具，使用方式上几乎没有任何差异，需要适应的大概便是一系列按钮的图标和位置了。

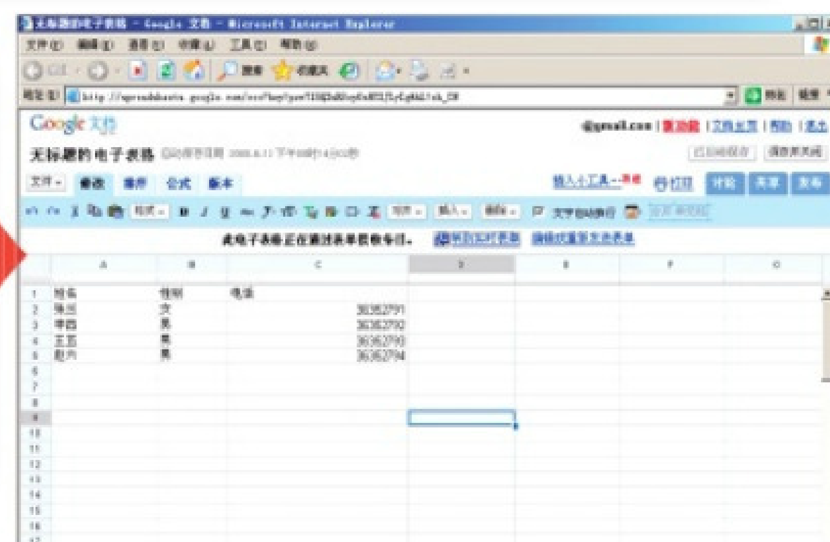
“Google文档”支持本地文件的上传，同样允许直接从网络地址载入文档。但遗憾的是并没有方便的批量上传功能，带来了些许不便。

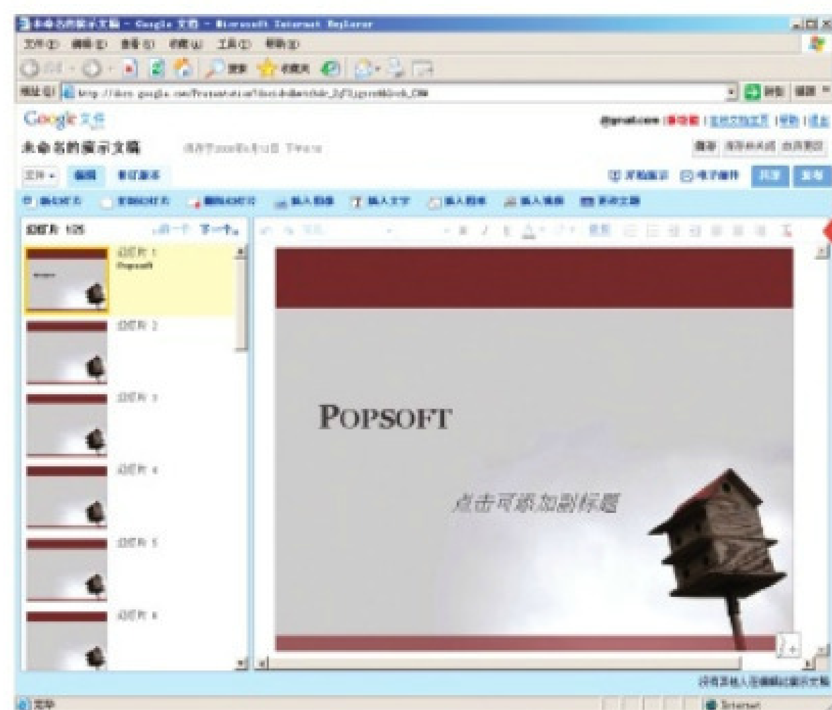




“在线文档”提供了文本编辑功能，默认设置下，新建的“在线文档”提供的是纯文本编辑方式，用户需要在“查看”菜单里选择“固定页宽视图”才能所见即所得地进行文章内容的排版。即使是直接上传的DOC类文件，“在线文档”也不能很好地标示出页码、页间距等内容，缺少打印预览功能，对于有打印需求的用户，还不敢完全将工作交给Google的“在线文档”。

“电子表格”和Excel的功能类似，当然没有后者全面而强大。不过对于日常办公表格制作或公式计算来说，“电子表格”在功能上是能完全满足需要的。但实际使用体验却不是那么美妙了，基本上每一个操作都伴随着或长或短的等待，这种等待并不能完全归咎于Google，用户自身的网络状况影响也颇大，但是就目前的情况来说，操作过程中的延迟极大影响了用户体验，是阻碍“电子表格”普及的障碍。





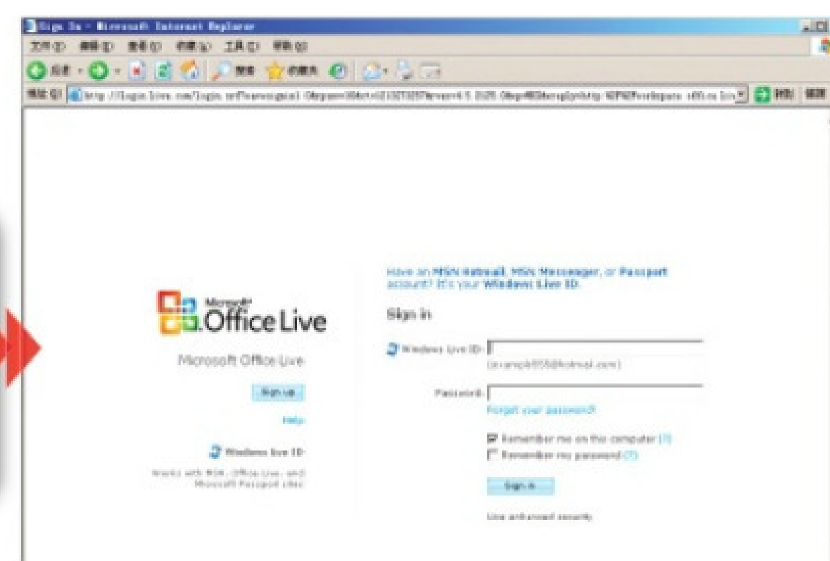
“演示文稿”对应了“PowerPoint”的功能，用户可以在幻灯片中任意插入文字、图片、视频等内容，还内置了少量主题供用户选择。非常遗憾的是Google的“演示文稿”不能定义任何动画效果，我们只能利用其做出相当“朴实”的幻灯片。相比于Office的“PowerPoint”，Google的“演示文稿”只能算是完完全全的小儿科了。

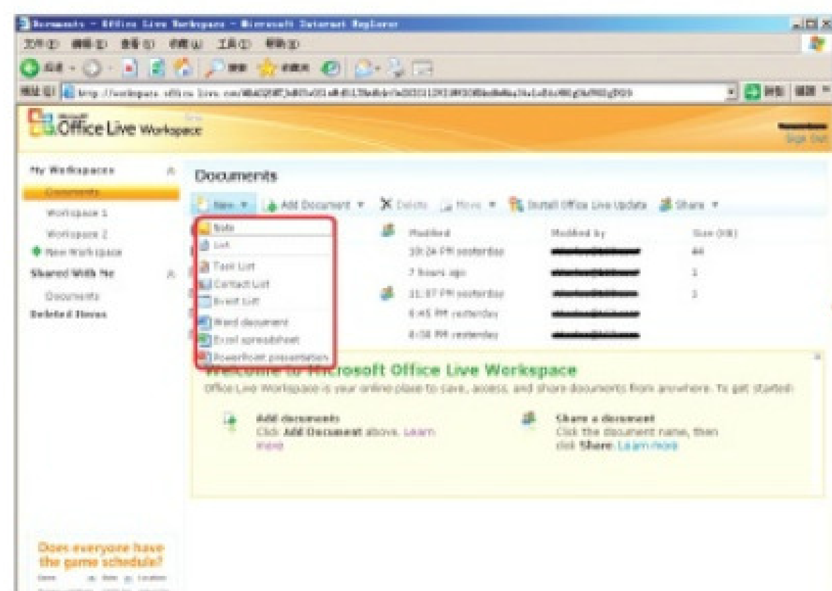
“Google文档”最大的优势就在于以免费方式提供了Office三大件的主要功能，虽说还有不尽如人意的地方，但应用前景却相当明朗。可以试想一下这样的场景：出门在外需要紧急处理一份文档，以往的经验是要么赶回办公室，要么回到家中使用安装好Office的计算机，费时费劲不说还容易耽误工作，但依赖“Google文档”的话，可以随便找一家网吧，通过“Google文档”提供的功能，便能轻松处理文件了。用户甚至可以选择使用手机访问网络，随时随地进行办公文件的处理。

Google的这一手是微软最为害怕的，动辄上百美元的微软Office和免费又如此方便的“Google文档”相比，用户自然会有自己最明智的选择。Google正拿起微软当年的免费武器开始对付微软，当然微软也不可能坐以待毙的，这不，紧随其后推出了自己的在线文档处理——OLW。

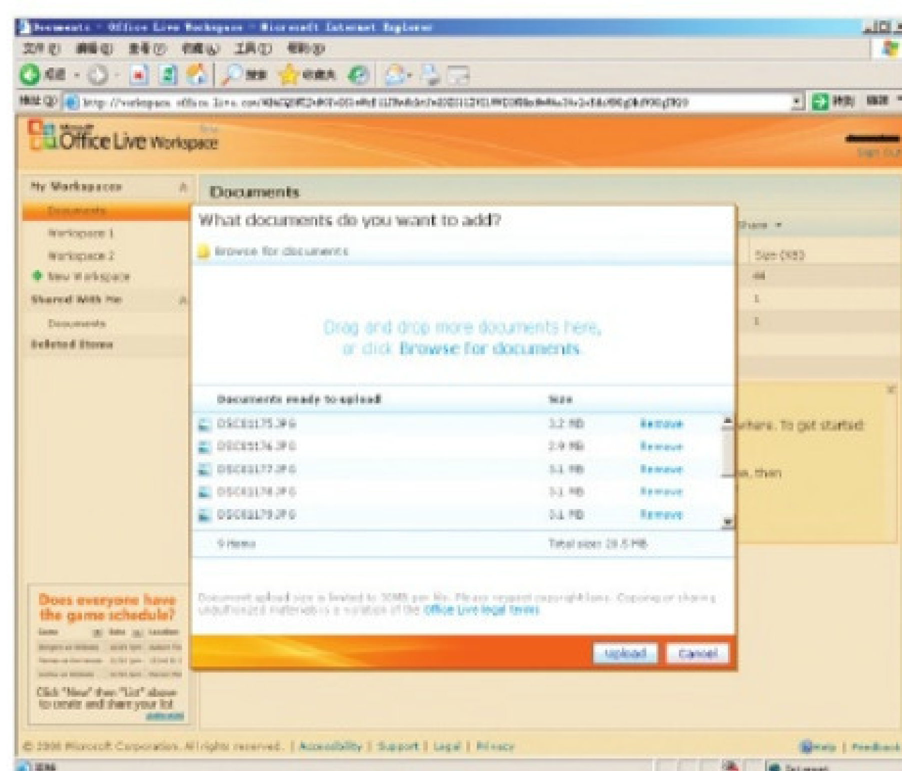
2.OLW

OLW使用Live ID登录，也就是Windows Live Messenger的登录账号，访问网址为“http://workspace.office.live.com/”，没有账号的用户也可以在此页面免费申请。OLW提供了500MB的文件存放空间，单个文件的大小限制在了25MB。





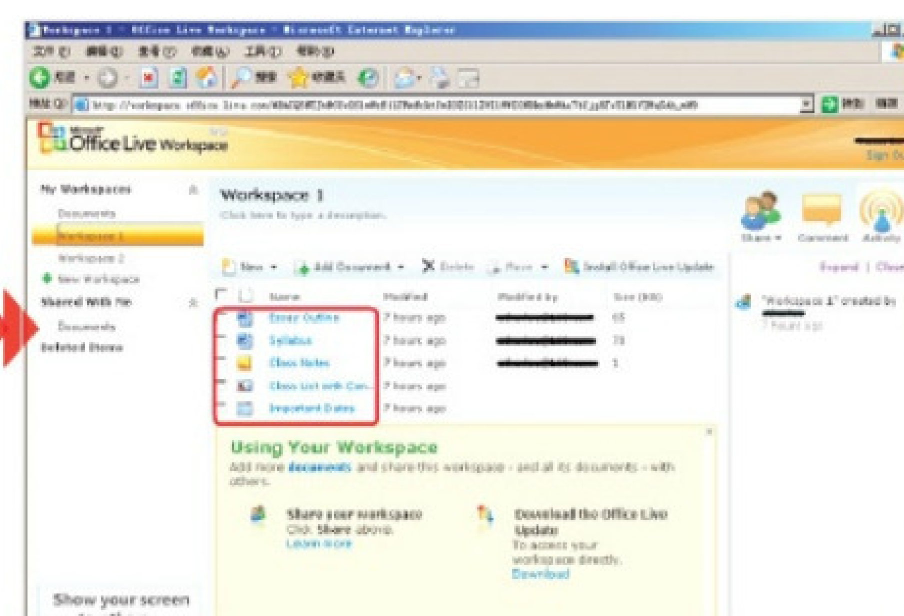
OLW中传统的Office三大件的创建都是通过本地计算机上的Office组件进行的，也就是说只有在本地计算机上安装了Word、Excel以及PowerPoint之后，才能通过OLW创建相应的文档。当然，除了传统的Office三大件，我们还有还有Note和List的选择，可以分别创建便签和列表，OLW提供了三类列表模板，即“Task List”（任务列表）、“Contact List”（联系人列表）和“Event List”（事件列表）对应不同场合的应用。例如便签可以用来记录一些简短的摘要信息，使用“Task List”来制定自己的工作日程等，无需再新建专门的Word或Excel文件进行记录，这对于没有安装Office程序的用户来说不失为一种变通的选择。



除了直接在OLW中创建文件外，OLW同样支持本地文件的上传，通过“Add Document”功能可以选择上传单个文件还是批量上传（第一次批量上传需要安装一个浏览器插件）。上传后的文件可以直接在OLW中进行预览，当然，对于Office系的文件，需要编辑修改时，可通过浏览模式下的“Edit”功能，打开对应的Office程序进行文件内容的修改。

OLW中对于Office三大件文件编辑，都是通过调用本地的Office程序进行（需要Office2003以上版本的支持），因此对于使用MS Office的用户来说，基本上不存在任何使用上的困扰——就如同日常工作中那样编辑Word、Excel和PowerPoint文件一样，唯一的区别，仅仅在于文件储存的位置不同罢了。

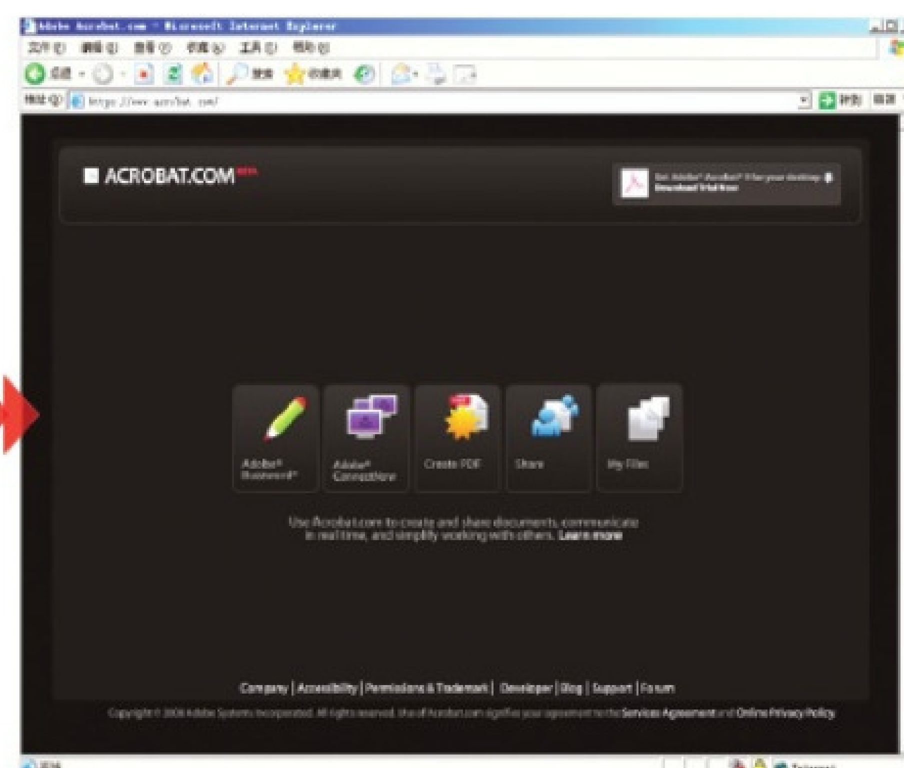
另一方面，用户还可以在OLW中创建“Workspace”，类似于一个特定功能的文件夹，里面已经内置了许多模版文件。例如创建“Class Workspace”，其中就包含了“论文提纲模版”“课程大纲模版”“班级联系人列表”等文件，可以极大简化用户制作该类文件的时间。同样，这类文件也可以随时和你的家人、同学朋友等共享。目前“Workspace”提供的各类模版均为英文版，对国内用户来说只具有一定的参考价值，实用之处还有所欠缺，如果微软能推出中文版本，相信会令OLW在国内用户中备受推崇。

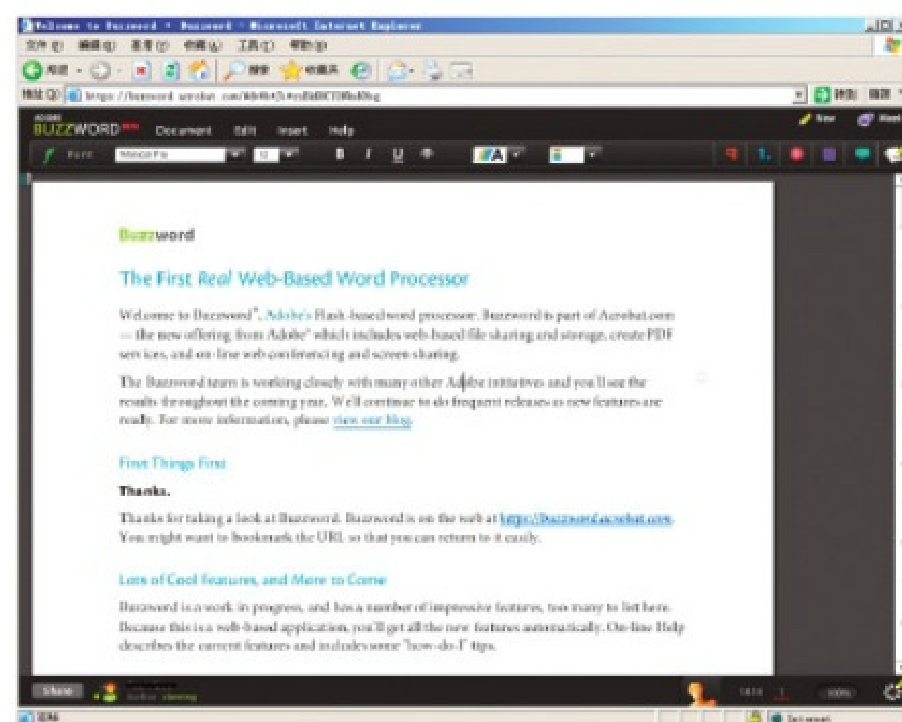


本地机器如果未安装Office，只能通过OLW查看文档内容，不能进行编辑，这种限制如同一把双刃剑：一方面Office用户可以很快适应OLW的使用，OLW可以说出生伊始便有着雄厚的用户资源，为今后的普及奠定了良好的基础；另一方面未在本地安装Office的计算机无法对文档进行编辑，这又严重限制了OLW的应用。好在OLW提供的Note和List能代替Word和Excel的部分功能，能解决部分用户的燃眉之急，算是一个讨巧的做法。

3.Acrobat.com

Acrobat.com可以通过该网址直接访问其页面，其首页简洁明了地列出了5个模块，访问其中任意模块都需要有Adobe ID，当然，没有该账号的话，同样可以在该页面直接申请。Acrobat.com提供了5GB的存放空间，单个文件大小限制为200MB，相当大方。最大的特点是颇具苹果风格，能抓住广大苹果爱好者的眼球。





Acrobat.com目前只提供了一个“Buzzword”功能来新建文档，该功能类似于Word，用户可以创建文档，并对其进行排版编辑。对于表格或幻灯片演示类文件，目前的Acrobat.com可以说是无能为力。Adobe自家的Flash自然是要得有模有样，“Buzzword”全程以Flash形式呈现，视觉效果极具冲击感，和上述另外两家的产品相比，“Buzzword”的风格可看作是下一代产品的趋势。当然，现阶段的代价就是初次使用时会有一段较长时间的载入过程，令人对“Buzzword”的好感大打折扣。

Adobe在办公软件领域还算是新近入门，向两位前辈学习、多多取经，才是当前最重要的任务。当然也不能小看了年轻的Acrobat.com，携Flash界面和PDF浏览/转换，Acrobat.com可以说起点相当高，如果功能上再进一步丰富，和Google和微软的产品看齐，将会对前辈的地位构成严重威胁。另一方面，采用Flash界面后，较长的初次载入时间不会令用户感到舒服，如何在华丽的Flash界面和载入速度上找到平衡点，也是影响Acrobat.com普及的一个重要因素。

二、这些功能桌面Office就能实现，有没有点新鲜的？

实际上将办公软件的功能在网上实现，不仅仅是换一个软件执行环境那么简单。从功能上来说，其最大的意义在于通过这种在线的软件平台，实现工作中的协同互助。例如多人共同维护一份文档的情况，不再需要每人手中留出单独的文件备份，或一份文件在几个人中间通过U盘、E-mail等传递修改。我们能做的仅仅是将文件放到此类平台上，然后分派不同的权限，供其他人浏览、修改或作出评论等，是不是非常方便？

1.Google文档

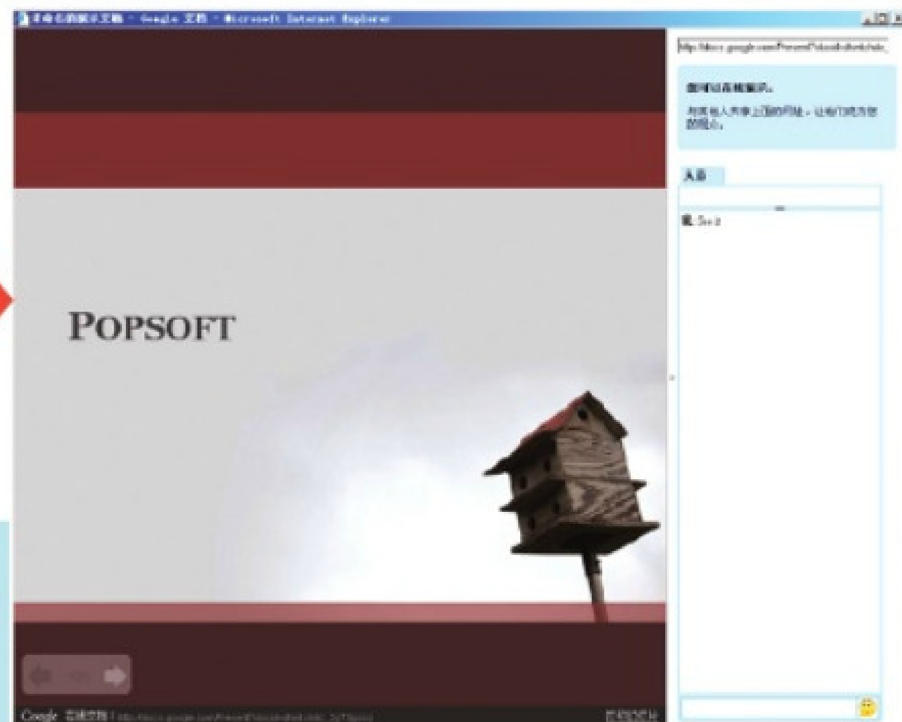
打开任意Google文档后，可以通过右上角的“共享”按钮实现文档的共享。共享是通过邀请方式进行，可以选择邀请“协作者”还是“查看者”，前者具有文件的编辑权限，后者只能查看文件内容而无法进行编辑。邀请人可以从Gmail的联系人列表中进行选择，当然也可以直接输入对方的E-mail地址。





如果文档并不仅仅限于某些人查看，而是可以公开发布的一类，则还可以采取“以网页形式发布”来进行共享，Google会生成一个唯一的URL地址，任何人只要访问这个地址，便可以浏览文件内容。当文件内容有所修改时，还能自动将修改内容重新发布到该地址——可以保证其他浏览者始终获得的是最新内容的文档。

对于“演示文稿”，还支持网上直播的方式进行共享发布。通过“演示文稿”编辑界面右上角的“开始演示”，可以直接开始播放该幻灯片，同时还提供了一个网址，其他用户可以通过该网址链接观看幻灯片演讲者的演示，同时演讲者还能在右侧的列表中查看有哪些用户在观看此幻灯片。

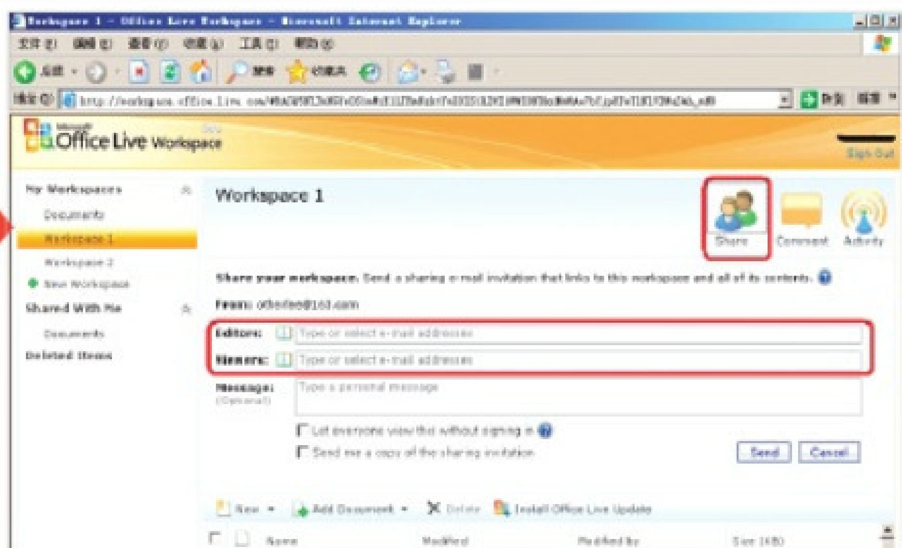


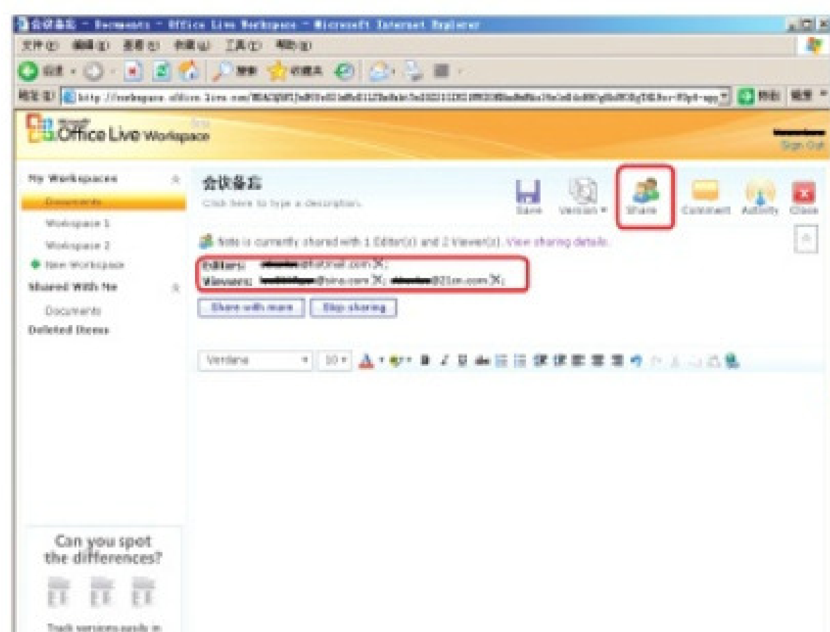


Google文档另一个重要功能是还提供了文档修订版本的记录，可以记录每次文档修改的情况，例如修改时间、修改内容等，该功能有助于在多用户编辑情况下维护文档内容和查看更新信息。例如“在线文档”部分，我们可以查看上次编辑的时间和更改的内容，可以比较多个版本的不同。“电子表格”中，则可以查看每个编辑版本所修改的单元格——所有修改过的单元格均会突出显示。

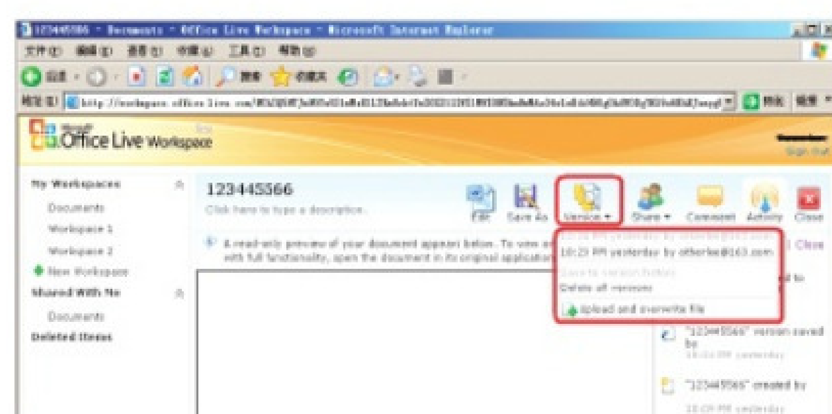
2.OLW

OLW中打开一个文档，右上角的“Share”按钮可以进行文档的共享，在类似于发送邮件的界面中可以填写邀请者的E-mail地址，所有的地址除了手工填写外，还可以从Live Messneger的联系人列表中进行选择。位于“Editors”一栏的联系人可以对该文档进行编辑，而“Viewers”一栏的被邀请者将只由阅读权限。

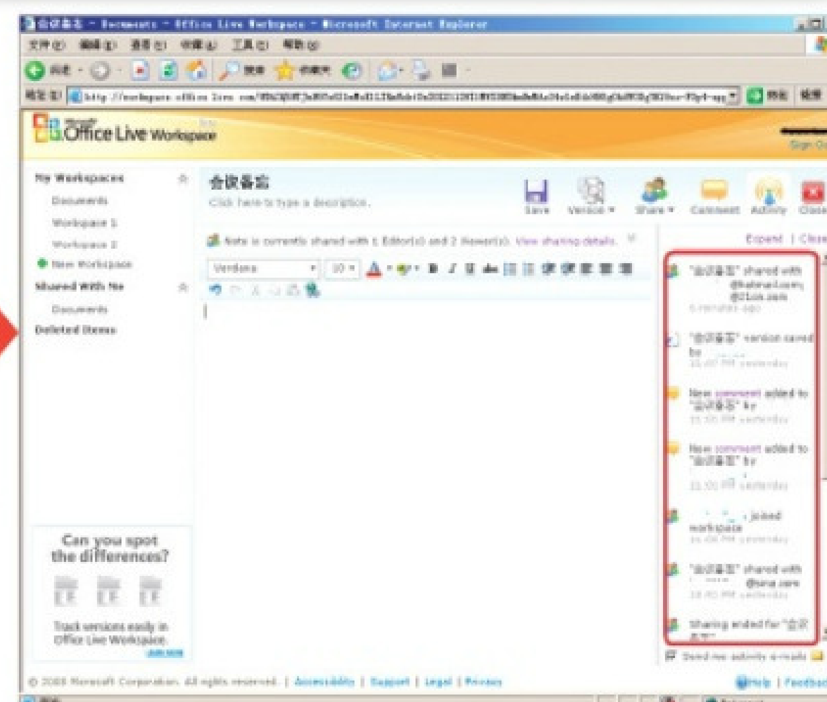




当共享邀请发送完毕之后，我们可以在“Share”里看见所有的共享用户及其权限分类，并对这些共享用户进行编辑，例如添加更多用户或删除某位用户等。需要注意的是，所有受邀用户都需要登录Live ID后，才能进行对文档的编辑或查看，如果邀请的某位用户没有Live ID，或说在不方便登录的情况下需要查看文档，那么需要在发送共享邀请的界面处选择“Let everyone view this without sign in”，才能在上述的情况下查看文档。

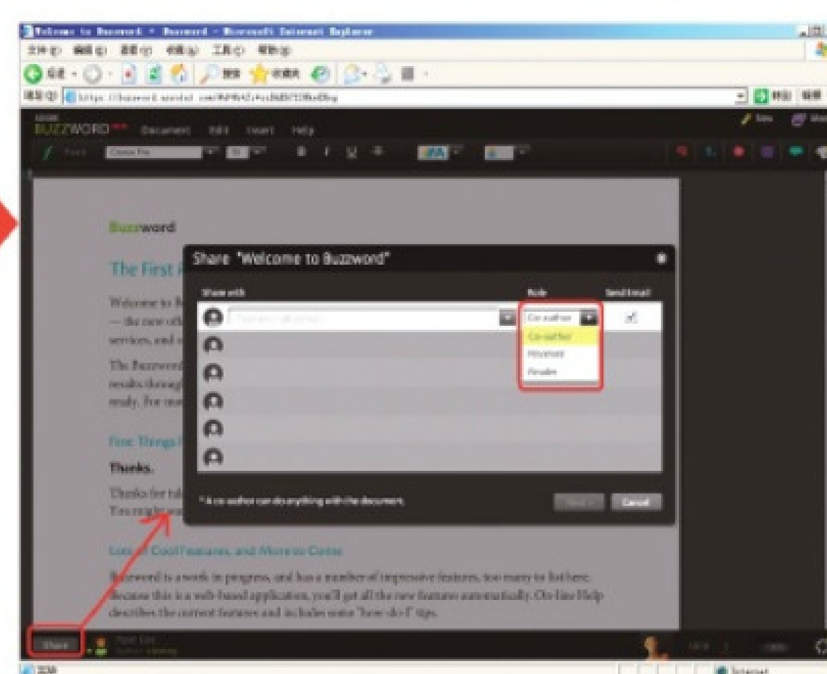


“Version”功能提供了保存文档版本的功能，具有编辑权限的用户可以自行保存各版本的文档，除了方便对照修改之外，还可以通过此功能备份文档，避免编辑错误之后无法还原的问题。

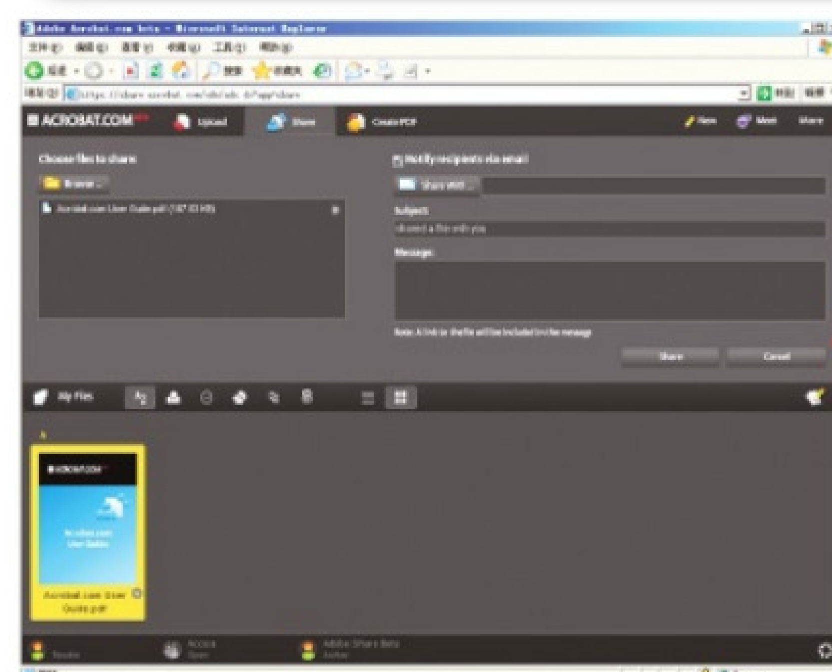


“Comment”面板可以对该文档添加评论，任何对该文档具有访问权限的用户均有评论权限，所有用户评论内容和时间均可以在右侧看到。通过评论功能可以非常方便地对该文档的信息进行交流。“Activity”面板提供了所有有关该文档修改、共享、评论等信息的一栏，可以帮助用户随时了解文档的修改动态。

3.Acrobat.com



在使用“Buzzword”编辑完文档之后，左下角的“Share”可以进行文件的共享。同样是通过E-mail发送邀请的方式，可以针对每个E-mail地址设置对应的权限：“Co-author”对该文档具有完全的编辑权限；“Reviewer”只能对文档添加评论，不能修改文档内容；“Reader”则只能阅读文档内容，禁止编辑和添加评论。在邀请了共享用户之后，可以在下方的状态栏看到各个用户的权限和状态，文档所有者可以通过该处的用户标签修改用户的权限，或移出该用户。如果目光再往右移的话，会看到著名的断臂维纳斯的头像，这里可以查看文档的编辑历史和编辑者，和其他两款产品大同小异。



Acrobat.com中，另一种共享文件的方法是直接通过其“Share”模块进行。可以在其主页上进入该模块，使用的同样是Adobe ID。登录之后我们会看见一系列的文件列表，这实际上是该Adobe ID在Acrobat.com上储存的所有文件，用户可以通过上传本地文件，然后通过发送E-mail邀请方式共享给其他人。

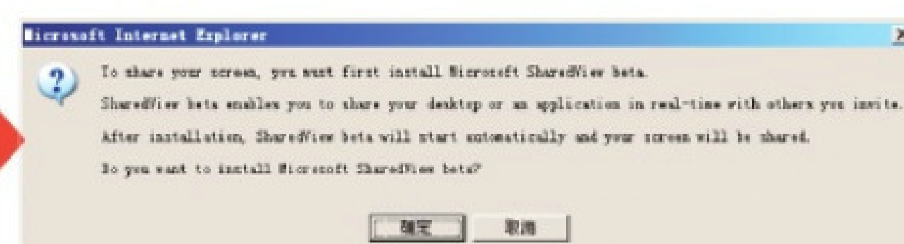
在如今有了E-mail和各类IM工具之后，通过在线文件平台共享文件，乍一看似乎是个多此一举的功能。实际上使用文件平台最大的意义在于记录各类文件的修改信息以及修改者，这对于多人维护一个文件的情况来说，是再好不过的一种解决方案——用户既可以获得最新版本的文档，又可以随时调用修改前的文档，还能随时知道其他协作编写者所做出的修改。这一系列需求，目前也只有这类在线的文件平台可以比较方便地实现。尤其是各个协作者之间都采用相同ID系统的情况下（例如办公环境里多数用户都使用Gmail或使用Live Messenger拥有Live ID），这种协助将仅仅如同收发E-mail般简单。而反观Acrobat.com，其Adobe ID在办公室用户中并没有广泛采用，显然为其发展增加了一层障碍。

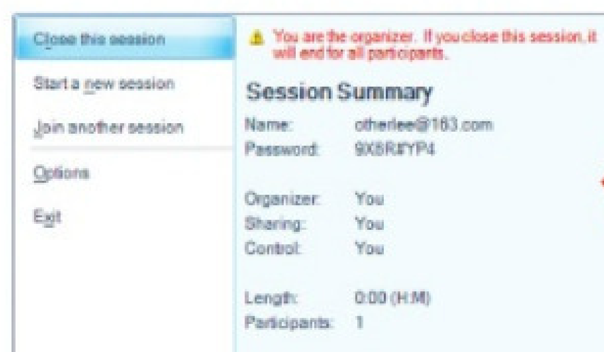
三、的确很好玩，但似乎没利用到网络的特点？

文件共享编辑功能为各位协作编写者提供了一个非即时的文档编写方案——各位编写者可以在不同的时间、地点对文档进行维护，从效率上来说，这种方式并不算是高效率。如果有一份紧急文件需要讨论修改，而各位作者又在不同的地点，只能通过网络进行联系。好吧，我们或许会有诸如电话会议、视频会议、IM多人语音等工具来解决空间问题，但这次，在线文件平台为我们带来了更好的解决方案。

1.OLW

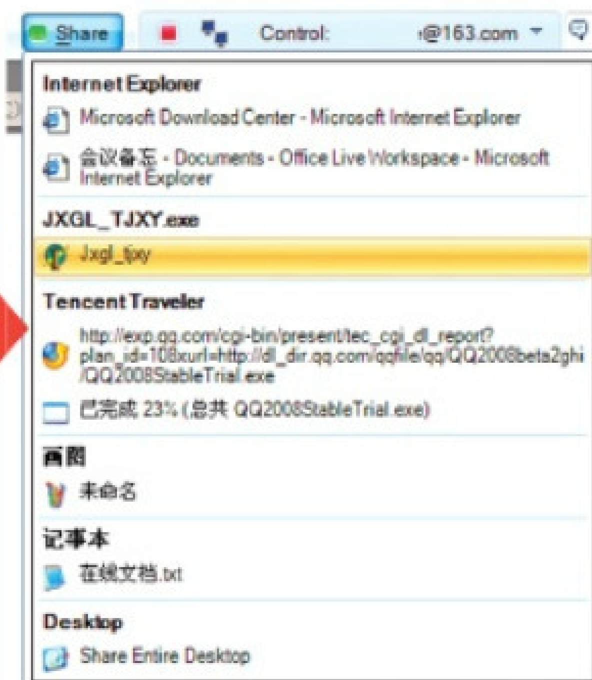
OLW为我们带来的是屏幕共享功能，通过“Share”的下拉菜单选择“Share Screen”启动屏幕共享。第一次使用时会提示安装“Shared View”工具。安装之后，可以直接通过该工具进行屏幕共享，类似于Windows的远程协助，但Shared View支持多人共享及文本信息等功能。





拥有Live ID的用户可以建立会话，作为屏幕共享的发起人，然后可以通过发送链接邀请或直接告诉对方会话名（建立者的Live ID）和密码（系统随机生成），让其他用户加入会话中。加入会话的用户可以没有Live ID，而作为Guest加入，但是必须安装“Shared View”。加入后的用户均可以在“Participants”中看见，带钥匙图标的会话所有者，有权限在这里邀请其他用户或拒绝已加入会话的用户。“Handouts”提供了文件共享功能，任何参加会话的用户都可以在此处上传文件，供其他用户下载。

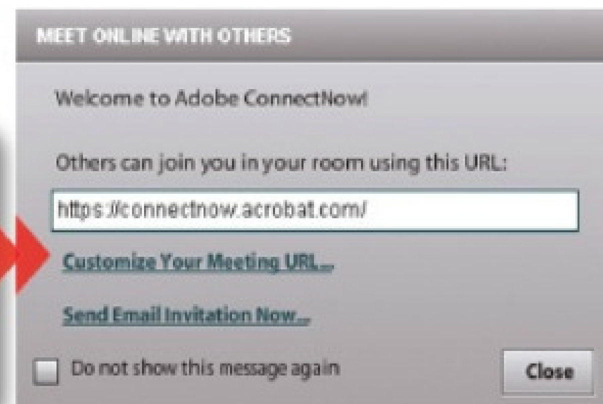
“Share View”的重点还是在屏幕共享上，任何在共享会话中的用户都可以通过工具栏上的“Share”按钮选择需要共享的程序，点击“Start”之后，在所有参与会话的用户屏幕上，将出现共享发起者的屏幕内容。值得注意的是“Share View”只会共享用户选择了的程序窗口内容，共享发起者如果打开了未被选择的程序窗口，也不会在其他用户的屏幕上被看到。共享发起者拥有对共享程序的完全控制权，其他参与用户可以通过鼠标点击的方式来对文档内容进行说明，前提是在共享时选择了“Allow personal mouse pointers”。有必要的情况下，其他参与者还可以通过“Request Control”申请控制权限，共享发起者允许控制之后，申请控制的用户便可以对文档进行远程修改，甚至可以控制程序操作。收回控制权限的方式也很简单，只需要共享发起者点击鼠标或按下键盘即可。此外，位于“Share View”中部的聊天窗口可以进行文字交流，该窗口还会记录当前共享会话中诸如控制权限变更、文件上传下载等一系列信息。

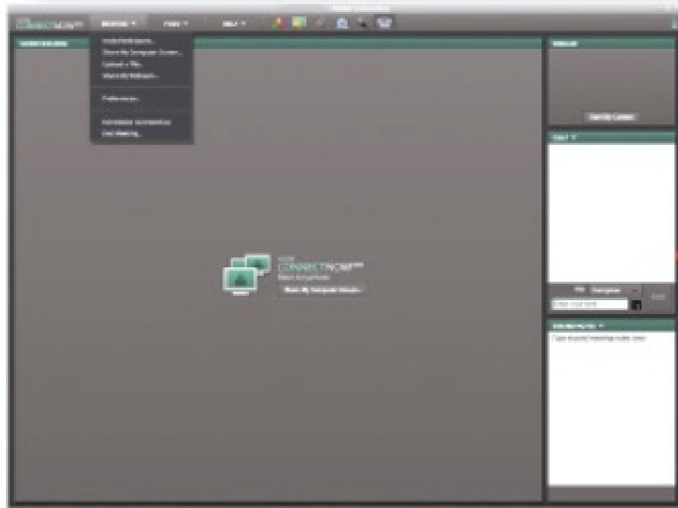


“Share View”可以看作是Windows远程协助的下一个版本，实现了比“远程协助”丰富得多的功能，大概唯一不足的情况就是，在目前的网络环境下，还不能实现流畅的共享体验——远程用户的操作还有明显的滞后感，在某些应用场合来说，这是非常令人不愉快的。另外在用户权限的分派上，“Share View”还能有进一步提升的空间，目前的权限划分还不明确，仅仅只是会话发起者有邀请权限，其他的诸如上传下载文件、共享发起、文本聊天等，都还没有具体的权限设置项目，期待在以后的版本中能有所改进。

2.Acrobat.com

Acrobat.com同样提供了屏幕共享的功能，称为“ConnectNow”。经过了漫长的载入等待之后，“ConnectNow”会提供给用户一个唯一的网址，这个网址即是用户在网上的“会议室”，其他用户可以直接通过该网址访问“会议室”，从而实现屏幕共享、远程会议等功能。





“ConnectNow”的屏幕共享会和参与的用户共享整个屏幕的内容，也就是说共享自己屏幕的用户，整个桌面内容都会一览无余，和“Share View”相比，“ConnectNow”的屏幕共享未免显得太过大方。实际使用中，启用屏幕共享后，延迟现象比较严重，很大一定程度上影响了“ConnectNow”的实用性。另外“ConnectNow”同样附带了文字聊天功能，用户可以选择文本发送的对象，可以方便实现一对多、一对一的文字聊天。除此之外“ConnectNow”还附带了摄像头共享、语音共享甚至电话会议功能，可以切切实实地开一场远程语音视频会议了。

Google目前在屏幕共享方面还无甚作为，不过我们有理由相信Google推出类似的产品将是迟早的事情，我们拭目以待。

屏幕共享为我们提供了一种全新的网络会议的模式，通过该功能，我们可以将处于不同空间的人聚在一起，修改论文、制定文件、讨论等，还能通过屏幕共享远程遥控对方的计算机，在某些场合能更好地达到协同工作的目的。我们不妨假设在网络环境大大改善之后，类似于办公室这样的环境将会逐渐被网络所取代，我们只要拥有一台能上网的电脑，甚至坐在公园里都能把一天的工作、会议安排得井井有条。

四、有意思，不过会是昙花一现吗？

这次介绍的3款产品，尾巴后面都带有“Beta”字样，尽管目前都还有不尽如人意之处，但都具有各自可圈可点之处。Google摆脱微软走自己的路，我们完全有理由期待一款免费的Office；微软虽然还是拿着Office的老面孔，但“Share View”的确又让人眼前一亮，让Windows曾经鸡肋的“远程协助”又焕发了生机；Adobe呢，如果忍受住了漫长的载入过程，那Acrobat华丽的全Flash界面，会让人流连忘返。

然而我们更多的还是看到了缺点，以现阶段的技术来说，所面临的第一个难题是用户网络接入速度，在目前的网络状况下，相信没有多少用户能够忍受那么几十秒甚至哪怕是几秒的载入时间，间歇性的等待只会令用户的使用热情逐渐消退。第二个问题便是用户隐私，把文件存网上和存在本地电脑里，相信后一种选择会更令人有安全感。上述两个问题不是短时间能解决的，访问速度除了各家不断优化自家程序的执行效率外，更多的还是需要整个网络环境的改善，宽带接入、3G网络的普及都是必不可少的条件。而隐私问题则需要一个长期的用户信心建立过程，只有全面打消了用户隐私方面的顾虑，在线文档处理才能扫清普及路上最大的障碍。P



非主流——视频播放器中的异类

■贵州 逍遥

本文关键字：操纵视频 袖珍播放 多画面

编者按：各种各样的视频播放软件，同样都功能强大、播放速度与效果兼优，让人不知如何选择是好。使用习惯、功能追求等各方面的不同，决定了用户的选择必然是各有所爱。既然各有所爱，为什么一定要使用大众型的软件呢？在这个标榜个性与非主流的时代，使用软件也需要非主流一把。

一、操纵画面元素——最“前卫”的播放器DimP

播放视频，虽然可以控制画面的进退与播放速度，但从实质上来讲，观看者还是处于被动接受的角色。要想主动控制视频画面中的某个人或物的运动，似乎在科幻影片中才会出现这样的镜头。不过一款叫作DimP的播放软件，让视频播放者可以任意控制视频中任意元素的运动，视频播放从点击与拖动时间条，变成了深入画面的控制，而观看者也实现了从接受到操纵的角色变换。

1.操纵的体验

DimP最初的创意，来源于日本NTT-AT公司的Dragri多媒体制作系统，它是人机互动领域的一个创新。DimP最初的目的是为了直观地观察视频中某一特定物体的运动情况，应用于安全监控领域以及3D动画和广告制作的辅助。现在，DimP成了一些视频爱好者的前卫工具。

官方发布的“DimP v1.1 beta”软件中自带了一些演示视频（下载地址：http://www.aviz.fr/DimP/distrib/DimP-v1.1beta.zip），不过其特殊的功能——操纵视频中的元素，需要首先要确保系统中已经安装了Microsoft .NET Framework 2.0组件（下载地址：http://download.microsoft.com/download/5/6/7/567758a3-759e-473e-bf8f-52154438565a/dotnetfx.exe）并有MPEG-4解码器（几乎所有的万能播放器，如K-Lite Codec都自带了此解码器），才能正常执行该播放器。

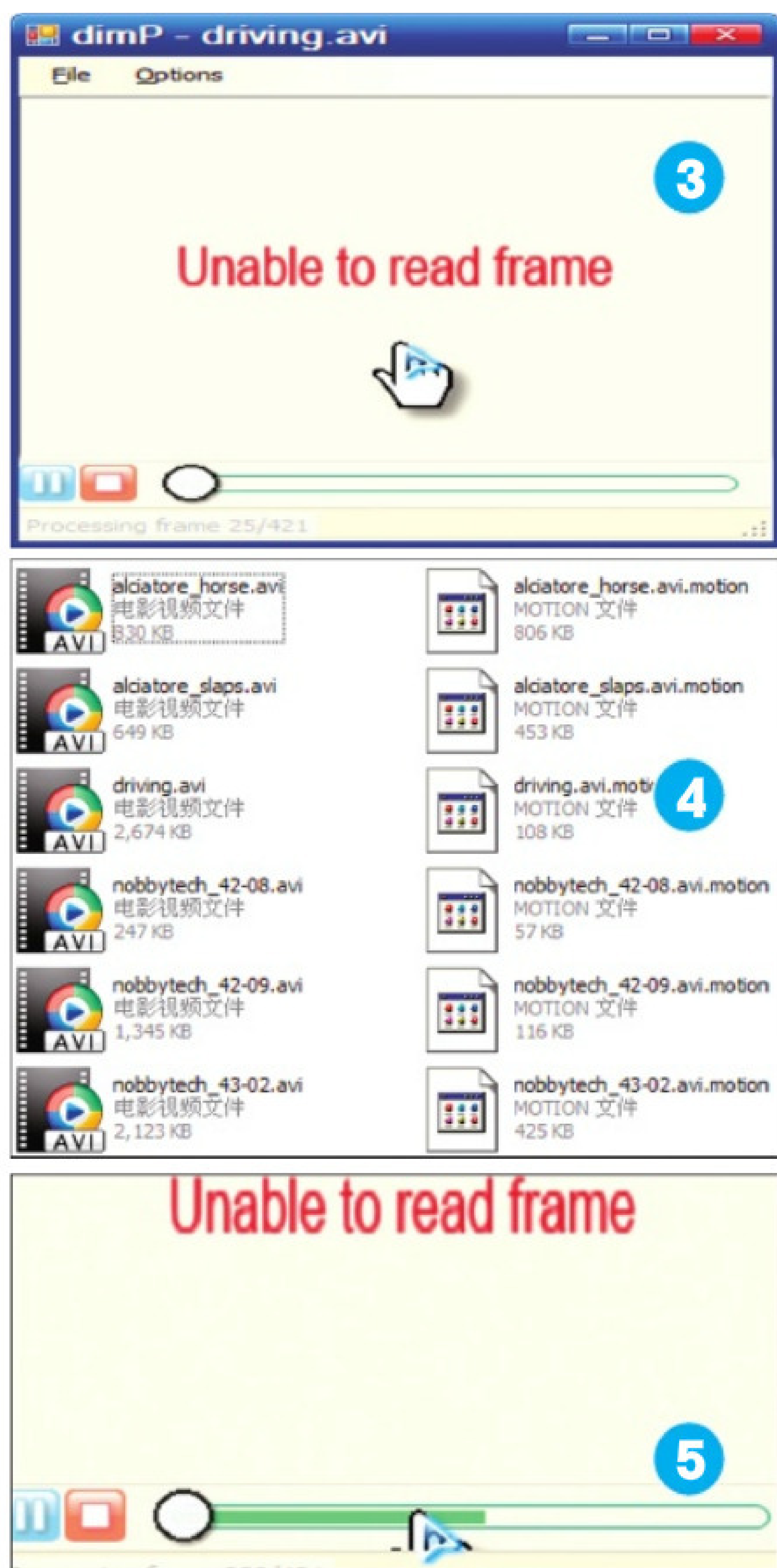
播放器界面与一般的播放器没有什么两样（**图1**）。现在打开软件下载包中的“examples”文件夹，在其中拖动任意一个文件到播放界面上，即可开始播放示例视频了。

在播放过程中，将会发现DimP与传统播放器的不同之处——在播放时，将鼠标移动到视频画面上的某个运动元素上，鼠标会变成手形，同时会显示该元素的运动轨迹（**图2**）。鼠标点击运动元素不放并进行拖动，将会发现可以控制元素沿着轨迹运动，从而控制画面的前进或后退。在使用传统播放器进行视频播放时，如果要跳转到视频的某一位置，只能通过拖动滚动条或设置播放点时间来实现，然而在DimP中，直接操纵画面内容中的元素运动，就可以进行视频回放或快进。

DimP当然不只是为了通过拖动元素的运动来控制视频的播放，它的目



的是通过控制元素的运动，根据需要实现对画面中的运动物体进行精确定位分析，特别是在观看足球、拳击等体育运动节目视频时，DimP更是可以大显身手。拖动视频画面中的足球，就可以清晰地观看足球的每一帧运动过程，以及此过程中各球员的动作反应等；拖动某个拳击手运动的手臂，将可以准确地分析拳手出拳的轨迹、身体的姿势、对手的反应及防守动作等，这将是非常爽的视频观赏体验。



2.普通视频的“元素化”

感受了DimP的前节播放后，肯定都想将自己的视频也转换成可控制元素运动的播放方式。DimP当然也可以支持普通视频控制播放的，不过对播放的视频有一定要求。

首先，要求视频为AVI格式，并且视频体积比较小，否则视频在导入转换的过程中将会非常耗时。另外一点，要求电脑硬件配置很高，内存至少在1GB以上。以笔者的系统为例，采用的是双核Pentium D 2.8GHz的CPU，3GB DDRⅡ内存，SATA2硬盘，在播放转换某个20MB的普通视频时，竟然用了6分钟左右。低配置的用户基本上不用考虑转换自己的视频了。

将准备好的视频拖动到DimP播放窗口中，在第一次播放时，会显示“Unable to read frame”的提示信息（**图3**），无法播放视频，这是正常的，因为此时还没有生成运动信息文件。

在刚才的“examples”文件夹中，可以看到每个AVI视频都有一个相同文件名的“.avi.motion”文件（**图4**），这个文件就是用于保存视频中每个元素运动信息的。对于第一次播放的新视频，也必须生成这个信息文件，才能拖动其中的运动元素操纵观看视频。

第一次播放新视频时，DimP会自动生成信息文件，此时可以看到播放条下绿色的进度条在不断前进，与在线视频播放缓冲非常相似（**图5**）。等到绿色的进度条移动到终点时，视频就全部转化完成了，“.avi.motion”信息文件生成成功，此时就可以拖动操纵视频中的元素进行运动了。

二、30kB——史上最小最省资源的播放器

现在的软件数MB的体积已经算是比较小的了，播放软件也是如此，再加上解码包和各种插件，体积虽然不是太大，但也不小。但是有没有想到，一个播放软件竟然只有几十kB，居然还是全能的播放器？

CHKen Player这款全能的播放软件，由于利用高效的C++，纯API编写，因此软件的体积出人意料的小，只有32kB。有的朋友肯定会很惊讶，一个几十kB的软件能做什么？其实软件的个头虽然小，但功能却非常强大，只要安装了相应的解码器，就可以播放各种媒体格式。软件占用的系统资源也非常小，特别适合一些电脑硬件配置比较低的用户。



1.便捷与怀旧

CHKen Player的最新版本为“CHKen Player v10.0 beta 4 最终版”，有两个版本，一个是完整安装版，另一个是绿色的单文件版（下载地址：http://www.x-force.cn/download.asp?id=1123784）。完整版本带有一个皮肤编辑器，可以编辑自己喜欢的皮肤，还有一个歌词外挂，体积相对略大一些，而绿色版本只有一个可执行文件。

执行软件后，可看到播放器界面很简洁，没有太多的修饰。点击窗口标题栏中的“+”按钮，可以更换界面皮肤颜色。直接将要播放的视频媒体文件拖动到播放器下方的列表窗口中，双击视频即可进行播放（**图6**）。在播放列表窗口中，可方便地对当前播放的视频媒体文件进行管理，将同类视频文件分组，或将所有视频文件保存为一个播放列表文件，下次直接选择播放。

第一次使用时，视频播放窗口默认非常小，可拖动按比例放大播放界面。双击播放窗口，或点击软件界面上的“全屏”按钮，都可以切换到全屏播放状态。播放过程中可随时关闭播放窗口，或点击软件界面中的“视频”按钮隐藏播放窗口，切换非常方便。

视频的播放和设置可通过视频播放窗口上的右键菜单进行控制操作（**图7**），此外，CHKen Player也提供了快捷键，包括快进快退、上一曲下一曲等操作，可在

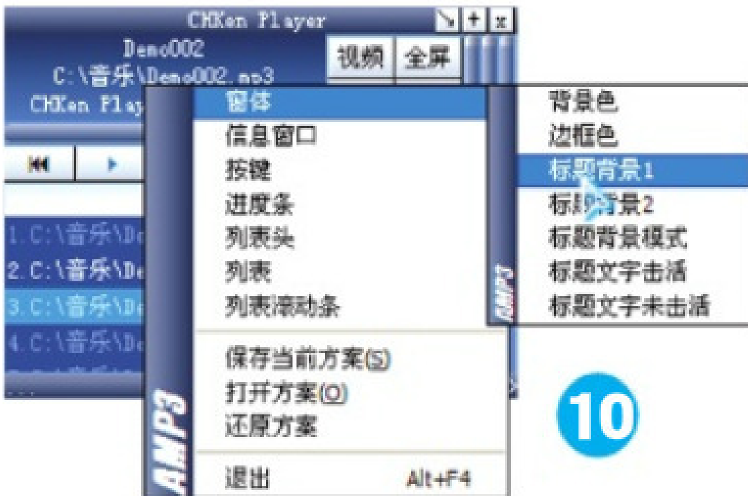
游戏或工作中轻松方便地进行控制。

点击软件界面标题栏的右下斜箭头，可以把播放器界面缩小到迷你模式（图8），另外还可以通过右键菜单中的“选项”→“透明浮动窗口”，将播放器界面设为半透明。如此小的播放控制，一点也不影响自己的其他工作窗口操作。

便捷的快捷操作，迷你播放控制条，再加上媒体分组或播放列表，操作起来非常灵活。特别是让笔者这样以前的熟悉Winamp的用户，找到了一种似曾相识的感觉。







CHKen Player的快捷键操作列表

Ctrl+Alt+M显示/隐藏主窗口 Ctrl+Alt+R随机播放

Ctrl+Alt+N下一首 Ctrl+Alt+B上一首

Ctrl+Alt+P播放 Ctrl+Alt+U暂停

Ctrl+Alt+S停止 Ctrl+Alt+（小键盘+）加大音量

Ctrl+Alt+（小键盘-）减小音量

2.万能和小巧

如果系统中已安装了其他万能播放器，那么CHKen Player播放器本身也是万能的了。当然，如果系统中只有CHKen Player播放器，是不能播放所有视频格式的，需要单独安装解码包。如果想让它变成万能的播放器，可以下载一个“完美解码 v2008.05.31”万能解码器。在安装完美解码时，可以取消其中的所有播放器和其他组件，仅安装解码器组件。

CHKen Player非常小巧，当然系统资源占用也很低。在播放DVD的情况下，通过任务管理器查看进程，发现CHKen Player的内存占用仅在4MB左右（图9），非常低！这么低的占用，一边游戏、视频聊天，一边看电影，一点都不会影响拖慢系统。另外，如果将迷你歌词窗口关闭，取消迷你歌词自启动功能，还可以进一步降低软件的系统资源占用。

此外，在完整版中除了迷你歌词外挂外，还有一个皮肤修改功能。双击执行“CHKenPlayerSkin.exe”程序，即可打开皮肤修改工具（图10）。在皮肤修改界面上点击右键，使用右键菜单命令，即可替换界面中各模块的背景图片、颜色及文字等。完毕后，保存方案设置即可。

三、“乱七八糟”的播放方式——uvlayer

有时候，整齐反而意味着死板单调，而乱七八糟可能却是自由与舒适，视频的播放也是如此。通常的视频播放软件中规中矩，在多个视频播放时，只能挨个按顺序或随机播放，播放列表成了唯一的选择。然而uvlayer这款特殊的播放软件，打乱了播放软件死板的界面，让多个视频播放更加舒适方便，同时聚合网络视频，在本地快速浏览与分享网络视频的精彩。



1.基于AIR的uvlayer

uvlayer是一个基于AIR的视频观看和并支持分享的平台软件，它有两个版本，网页版本和桌面版本（下载地址：http://uvlayer.com/Bushwick/uvLayer-client.air）。uvlayer桌面版本是基于Adobe AIR的，下载的安装文件是.air后缀，不能直接执行安装。在安装桌面版本前，首先要安装“Adobe AIR v1.0.1”（下载地址：http://www.skycn.com/soft/43048.html），才能执行安装程序（图11）。

跨平台的AIR技术

Adobe Integrated Runtime（AIR）是一种跨操作系统平台的Web开发技术，可利用现在的Web技术，如Flash、Flex、HTML、JavaScript及Ajax等，开发出Internet应用程序并制作出跨平台的桌面应用程序。使用AIR开发的程序不存在兼容性问题，可跨平台使用，在不同的操作系统上有对应的虚拟机支持，目前支持Windows、MAC和Linux系统。



第一次启动uvlayer时，首先要求选择语言，在设置界面中选择“中文/Simplified Chinese”，以支持简体中文。进入软件界面时，有一个注册选项，输入邮箱和密码即可轻松注册成功。也可以选择不注册，但是未注册的用户是无法保存软件的视频搜索结果和设置的。

2.“混乱”与绚丽

进入uvlayer界面，将会发现与常见的Windows系统环境下的软件界面有很大不同，uvlayer的界面非常绚丽，很有MAC的水纹效果和Ubuntu的3D效果（图12）。

用uvlayer欣赏视频，首先在右上方的“Search Video”搜索框中，输入感兴趣的视频关键词，回车即可进行网络视频搜索。当前的关键词搜索完毕后，将会在程序窗口中间生成一个搜索结果列表，可将搜索结果列表缩小成为一个缩略图小方格。uvlayer支持多重关键词搜索，搜索完一个关键词后，可以继续搜索下一个关键词，生成多个视频资源列表。视频资源列表可以任意排列放到任何位置，也可以重叠放在一起，弄成乱乱舒服的感觉（**图13**）。

在搜索生成的视频资源列表中，点击想要观看的视频，可将视频拖曳出来成为一个独立的播放窗口。uvlayer支持多个视频同时播放，可从多个列表中拖曳出任意多个视频，视频的播放窗口可以任意摆列摆放位置，而且还可以定义每一个视频窗口的大小。在播放多个视频时，有一个技巧，如果需要连续播放几个视频，只需要从视频搜索结果列表中，将多个视频播放重叠到同一个播放窗口中即可（**图14**）。点击播放窗口下方的“More Options”按钮，可展开播放列表。

另外，uvlayer还提供了“视频组”功能，可以把很多视频放到一个组中，也类似于创建一个播放列表或视频收藏夹。右键点击软件界面窗口中的空白处，在弹出菜单中选择“创建新组”命令，即可创建一个组。新组新作为一个空白的方格缩略图显示在窗口中，可在其它视频搜索结果列表中，将任意视频拖动到空白组缩略图上，即可将音乐添加到该组中进行播放或分类收藏保存。

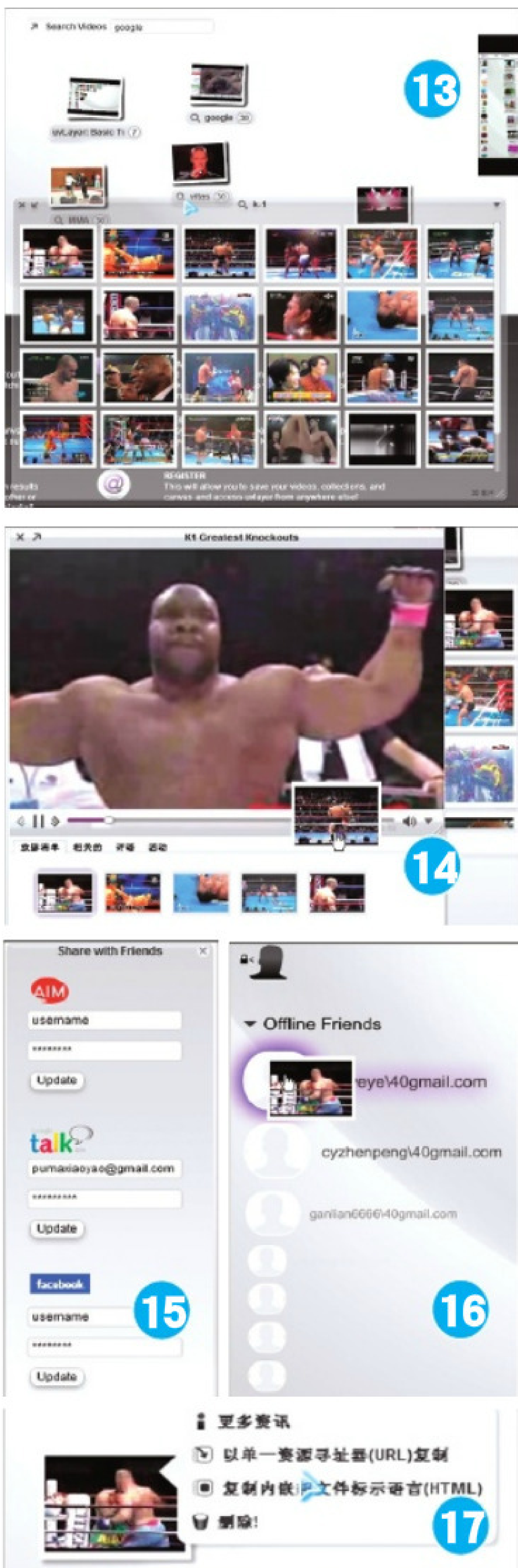
uvlayer搜索的网络视频自于YouTube，比较奇怪的是，在笔者直接通过网络访问观看YouTube上的视频时，速度非常缓慢，几乎播放5秒钟就得缓冲10秒钟，但是在uvlayer中播放YouTube视频时，却非常的流畅。

3.视频的分享

除了不一样的视频播放体验外，uvlayer还提供了强大的网络互动与分享功能，让视频的欣赏更加有趣生动。

在uvlayer的界面中，有AIM、Gtalk和Facebook的登陆窗口（**图15**）。uvlayer并不支持这3种IM的即时聊天，而是在登录后提供视频分享功能。只需将喜欢的视频拖动到相应IM好友头像上，当好友头像变成紫色时松开鼠标，好友就可以收到这个视频的链接，视频的分享非常方便（**图16**）。

uvlayer还支持其他视频分享方式，可将视频发布到博客、网站或论坛中。将鼠标移动到每个视频文件上，点击视频缩略图上的小三角按钮，在展开的菜单中，会有两个分享命令：“以单一资源寻址器URL复制”“复制内嵌超文件标示语言HTML”（**图17**）。“以单一资源寻址器URL复制”命令表示直接复制该视频文件的播放地址，“复制内嵌超文件标示语言HTML”则可复制可嵌入到网页的视频播放代码，将代码可以粘贴到博客文章或论坛发帖中，即可分享发布视频了。



四、Web2.0时代的播放软件——“波波虎”

随着软件与网络技术的发展与应用，这两者之间的结合越来越紧密。在网络进入Web2.0时代之后，播放软件也宣布进行入Web2.0时代，“波波虎”就是一个号称Web2.0时代的视频娱乐播放与订阅器（下载地址：http://soft.bobohu.com/download/bobohu.exe）。

波波虎（BoBoHu）之所以号称Web2.0的播放软件，因为它集成了Web2.0网络的特色，偏重于网络视频的播放、共享与应用，从用户的角度出发，集成了视频加速、视频搜索、在线播放、视频下载和转换为手机格式等多种功能为一体。



1.网络视频播放与管理

各种视频分享网站服务，可以说是Web2.0的一个重要代表，在线视频欣赏与分享成了网络生活中极为重要的一个组成部分，但是传统视频播放软件的网络视频播放及管理功能却非常弱。用户在播放网络视频时，往往需要使用第三方的工具进行视频加速或管理播放。波波虎作为新兴的视频播放软件，则提供了网络视频的搜索、加速、管理等功能。

执行波波虎，在右上角处的视频搜索框中输入关键词，即可自动连接国内的优酷、56、土豆、Youtube等众多视频分享网站，检索相关的视频内容，并将搜索结果以缩略图列表的方式显示在软件界面中（**图18**）。波波虎还提供了“合辑”搜索模式，在搜索框下拉列表中，将搜索类型设置为“合辑”，输入关键词即可进行搜索。视频搜索模式适合于搜索普通视频，合辑模式则特别适合于搜索一些连续剧之类的视频。



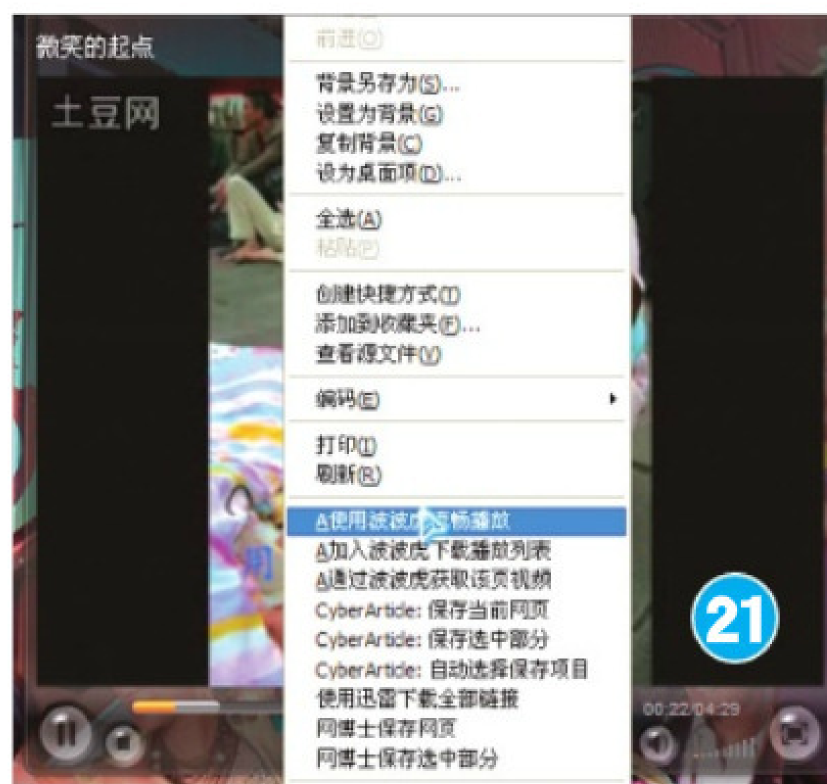
搜索的视频结果，可以选择“按照播放速度排列”和“按照名称排列”两种方式进行排列。（图19）在搜索列表中显示了每个视频的连接速度及介绍信息，可以预览视频内容，也可以直接点击缩略图进行播放。如果正在播放视频，可以通过右键菜单命令，将喜欢的视频加入到播放列表中，以后随时可以播放。在播放某个视频文件的同时，如果想要预览其他视频的内容，可以使用波波虎的画中画预览功能。在右侧的播放列表中，右键点击加入播放列表的视频名称，在弹出菜单中选择“预览”命令，将弹出一个预览小窗口，就可以预览视频内容了。预览窗口可以在桌面上随意移动，并可通过拖拽来改变画面的大小。

2.网络视频保存

在播放过程中，由于波波虎采用了多线程、P2P、多点服务器加速等多种视频加速技术，因此可以有效的解决带宽和服务器连接速度问题，加速播放使视频更流畅（图20）。

另外，在使用浏览器播放在线视频时，也可以通过右键菜单中的“使用波波虎流畅播放”命令，可通过波波虎加速在线视频下载与播放（图21）。





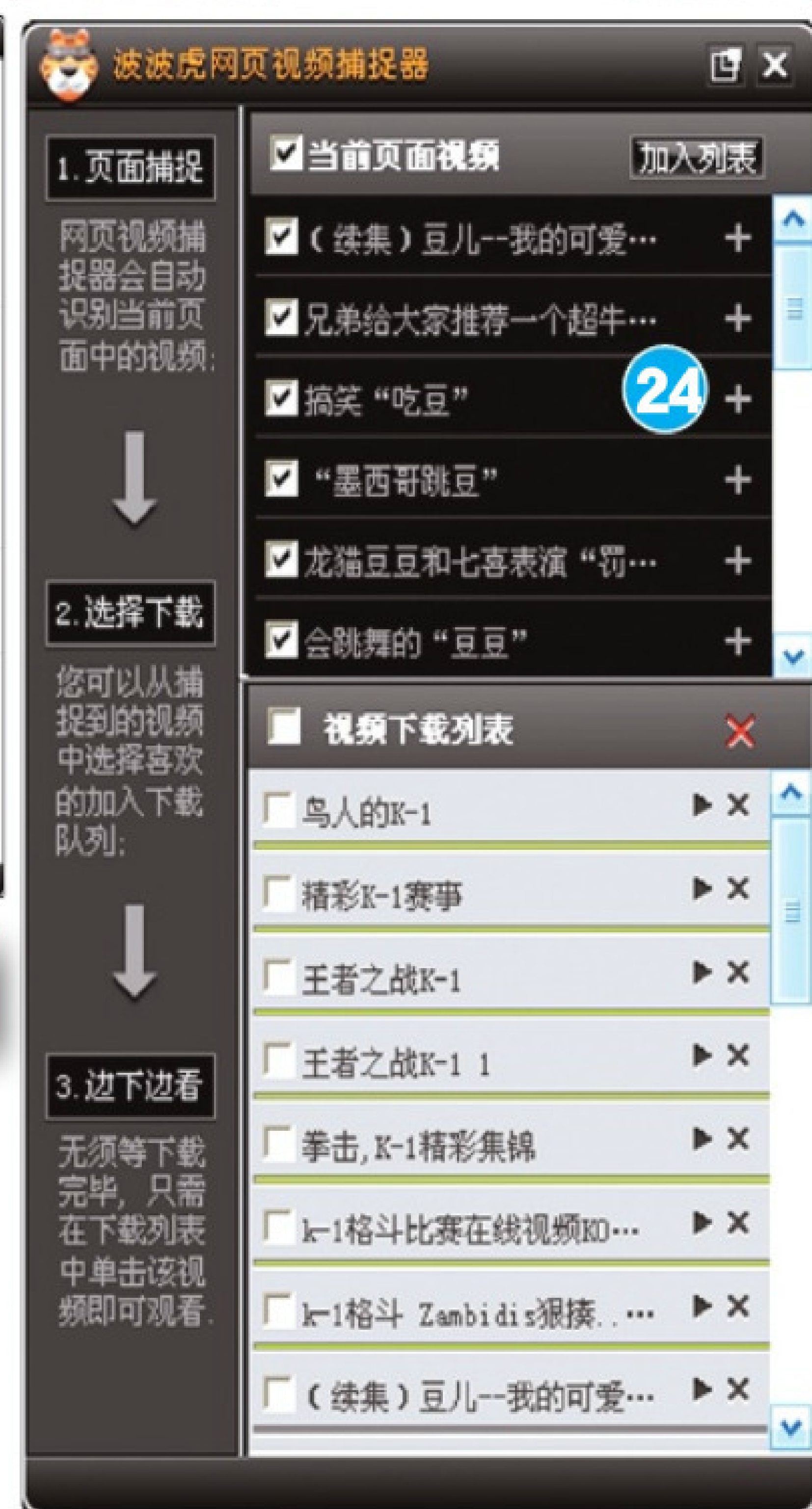
波波虎在播放视频的同时，可将视频缓存文件保存到本地，能够完整下载所有网站的Flash视频，支持优酷网等网站的分段式视频。在软件界面右侧的播放列表中，勾选要保存的视频名称（图22），点击上方的“保存选中的视频”按钮，弹出视频保存对话框。在对话框中，设置要保存的视频格式类型，波波虎可以将网络视频保存为FLV、3GP等23种格式文件，而且可以直接将视频保存为PSP、手机、iPhone等数码设备所支持的格式（图23）。然后指定文件保存路径，点击“开始转换”按钮，即可自动将视频转换并保存到硬盘中了。

波波虎还提供了一个“网页视频捕捉器”小工具，可在浏览器中自动识别嗅探当前浏览网页中的Flash视频，并将嗅探捕捉到的视频加入到波波虎播放列表中。在IE浏览器中打开任意一个视频网站，展开浏览器上方工具栏中的“波波虎”按钮，打开波波虎视频捕捉器（图24）。

可以在当前网页中点击鼠标右键，在弹出的右键快捷菜单中点击“通过波波虎获取该页视频”命令，也可启动波波虎视频捕捉器。捕捉器会自动分析出当前页面视频，并显示在窗口列表中。勾选想要观看或下载的视频，点击右上方的“加入列表”按钮，将视频加入到波波虎下载播放列表当中，即可下载保存或加速播放视频了。







结语

DimP提供让人耳目一新的视频控制，CHKen Player的小巧与低耗令人惊叹，uvlayer的界面与多视频播放方式极为舒适，波波虎则以与网络视频的针对性功能吸引用户——上面介绍的几款“非主流”的视频播放软件各有特色，其实在主流的播放软件之外，还有许多少见而有趣的播放软件等待我们去发现。其实软件的功能并不仅在于“用”，同样也可以“玩”。在日常的电脑操作中，时常改变一下因循守旧的习惯，变换一下自己常用的软件，也许会给自己带来一些惊喜和改变，这便是“玩”软件的乐趣吧！



最近从微软传来不少关于下一代操作系统Windows 7的新消息。其中一条比较有趣，该消息称如果企业等待将于2009年底或2010年初发布的Windows 7，并直接从WinXP升级，可能会发现自己使用的应用已经过时，无法正常使用。看来Windows 7将直接应用Vista的部分新功能，对WinXP的兼容性不但不会提高，还有可能下降。这显然是微软对那些还没升级Vista的用户赤裸裸的“威胁”。不过笔者一直认为与其说Vista的问题是兼容性，不如说是用户体验。企盼用户理解在新系统中布置新技术的良苦用心，不如给他们创造一个更舒适方便的操作环境。

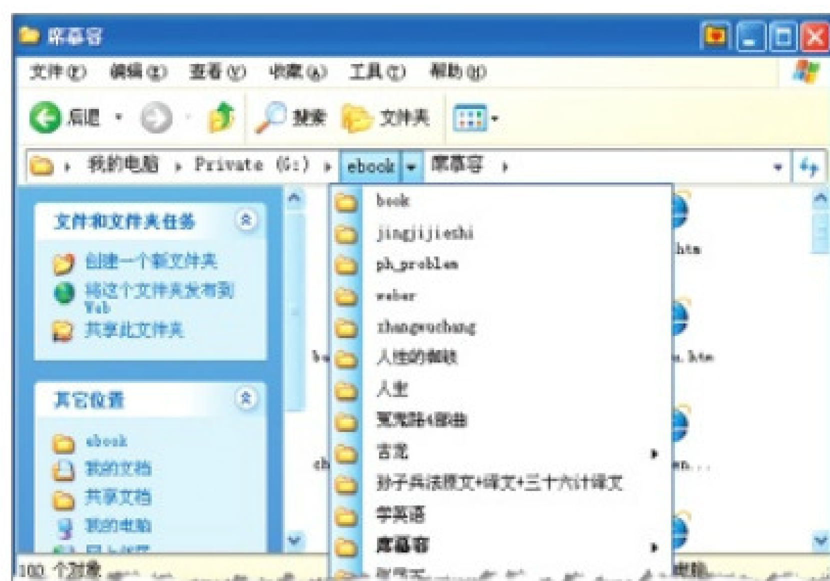
■江苏 淮扬客

ePSXe 1.7.0

□大小：2.23MB □授权：免费 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft081401
□下载：http://www.newhua.com/soft/8048.htm



作为经典的PS游戏模拟器级软件，ePSXe一直深得模拟器爱好者的首肯。但自2003年之后，该软件已有整整5年不曾更新。由于软件为非赢利开发，因此很多用户都认为1.6.0也许就是它的最后一个版本号。然而意外的是，这款软件终于又于日前更新。新版本更新了内部的SPU插件，ISO支持、MDEC解码器都被重写，配合上最新的Pete's PSX GPU Plugins，MGS、Xenogears、FF8/9、Chrono Cross等名作均可很好地模拟。官方主页上放出了许多新支持的PS游戏的截图，有兴趣的朋友可以去看一下。注意软件运行时可能会报需要zlib1.dll或wnaspi32.dll，请自行于网上搜索下载。



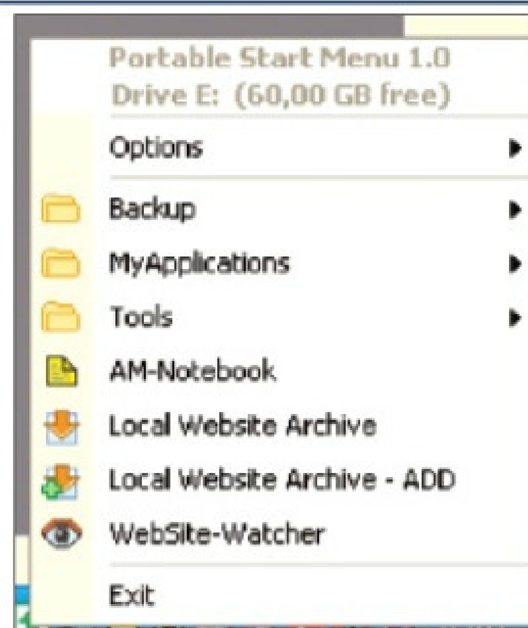
QTAddressBar 0.9.6

□大小：189kB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft081402
□下载：http://qttabbar.wikidot.com/qtaddressbar

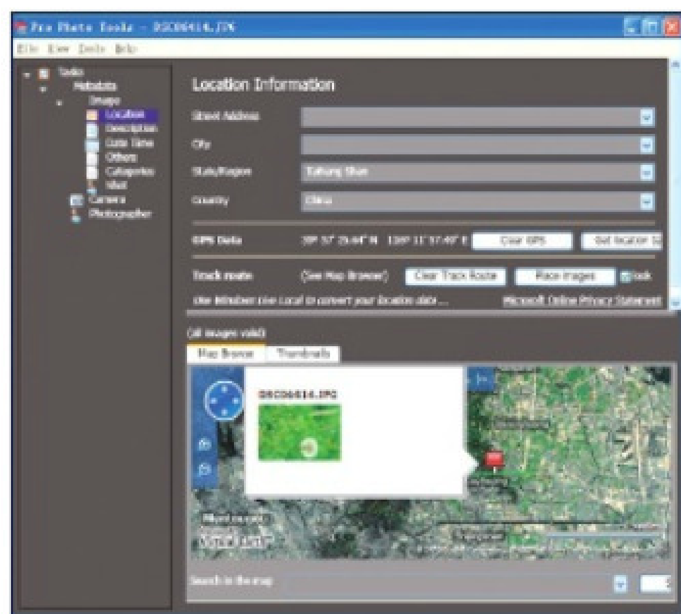
可将你的WinXP地址栏模拟为Vista的“Breadcrumbs”层级样式，这样可随时在地址栏中转到任何一级上层文件夹，以及快捷查看它们之下的子目录/文件。软件模拟效果较好，除了层级模拟之外，在地址栏最后的空白处点击还可自行输入地址，完全可取代WinXP自己的地址栏（点击菜单“查看→工具栏”，取消“地址栏”选择，勾选“QT Breadcrumbs Address Bar”）。注意软件需有.Net Frameworks 2.0支持，如果没有，软件安装时将出错。

Portable Start Menu 2.0

□大小：1.05MB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft081403
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/61980.htm



为你U盘上的程序或文件/文件夹建立快速启动菜单，运行后只要点击系统托盘处的图片就可访问该菜单，如此你就可将自己熟悉的应用环境随身携带。与同类软件相比，这款软件有几个明显的优势。它采取最简单生成Autoren.inf文件的方法实现自启动，无需虚拟光驱等复杂操作。在添加程序列表时，它可设置添加的程序是否在插入U盘时自启动，而最为好用的是，当你拔出/删除U盘时，软件可自动关闭所有从U盘上运行的程序。另外，该软件也可在本地硬盘上安装使用，以替代其他快速启动软件。



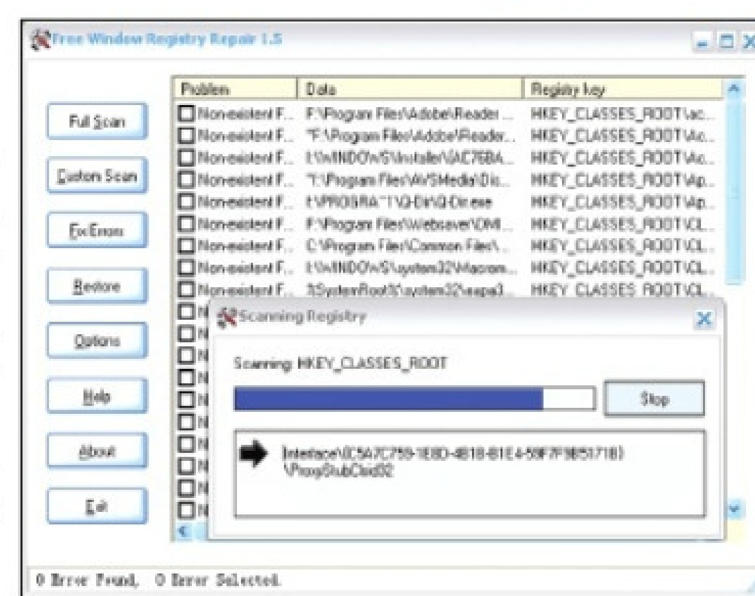
Microsoft Pro Photo Tools 1.0

□大小：6.29MB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft081404
□下载：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_contents/1171728000/34915.shtml

微软新出品的一款正版增值工具，主要为玩GPS的摄影玩家设计。由于现在不少新出的数码相机都加入了GPS模块，在拍摄同时可将当前的位置信息（经纬度、高度）加入到相片的元数据（Metadata）中，这样未来查看相片时可直接定位拍摄点，更具回忆感。这款软件可从有GPS数据的照片中读取信息，并转换为实际位置信息。如果相机不带GPS功能，但你却用其他GPS设备记录了拍摄照片的路线（支持NMEA、GPL、KML等常见格式），那么也可将路线读入，软件会直接打开微软的Live Map将路线显示出来，之后再打开要标记位置的照片，将其一一定位在路线上，之后再将定位信息直接写入照片元数据。对着路线与其上的照片讲故事，这可是全新的数码玩法！注意：软件需.Net Framework 3.0支持，若未安装可点击下载页面上提供的链接下载。

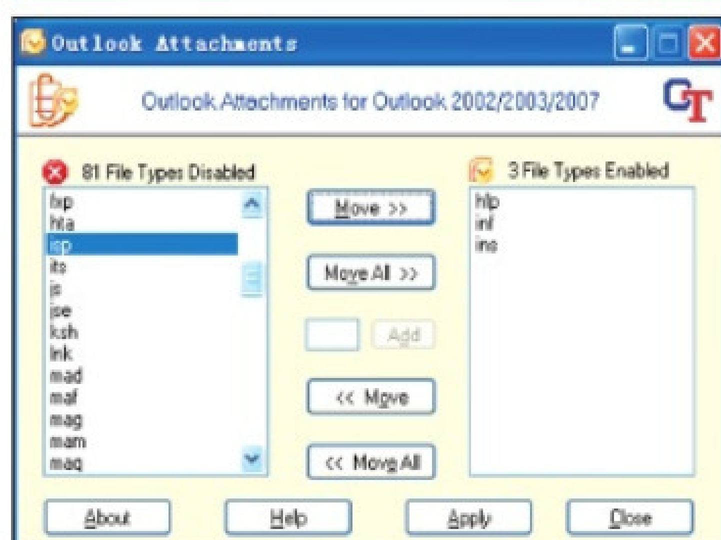
特别提示：关于快车代码使用方法的介绍，请参见本栏目2008年01期。

Free Window Registry Repair 1.5



□大小：766kB　□授权：免费　□语言：英文
□快车代码：popsoft081405　□下载：http://nj.newhua.com/soft/65758.htm

Windows系统使用较久之后，注册表中就会出现一些垃圾性数据。例如指向目标已不存在或者指向错误。使用软件修复这些错误，对于提高系统性能以及稳定性，具有积极的意义。这款软件就是该方面一个不错的选择，它的界面简单、功能简洁明快、扫描速度让人满意。同时还可在修复之前创建系统还原点（WinXP，默认未开，请在Option中启动），除此之外还可在扫描前指定可忽略的注册表分支、修复错误会备份修复记录，以便今后随时指定恢复。

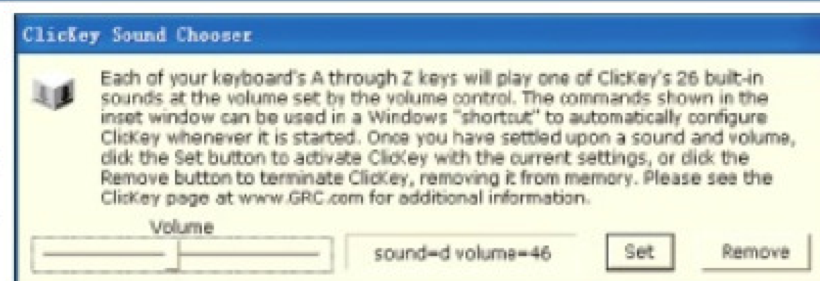


Outlook Attachments 5.0

□大小：1.10MB　□授权：共享　□语言：英文　□快车代码：popsoft081406
□下载：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_page/1081612800/1939.shtml

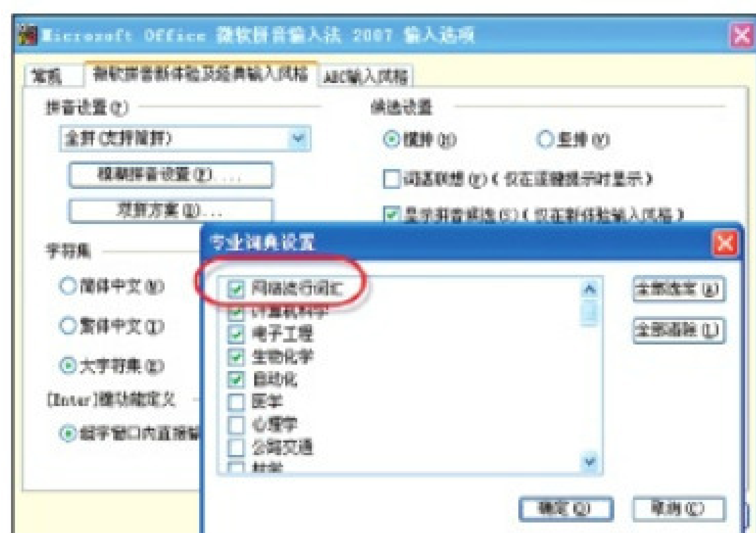
众所周知，Outlook禁用了许多类型的邮件附件，例如EXE、HLP、INF等，通过正常渠道无法将它们打开。考虑到邮件病毒等，我们还可以认为微软这个过于严格的策略有一定合理性。但是若已知对方发来的附件是安全的，则是相当恼火的一件事。现在通过这款软件，则可修改Outlook对附件类型的检查。使用时只要将文件类型移动（Move）到右侧再应用（Apply）即可。注意：如果你觉得Outlook该策略还是有用的，请另存邮件附件后，再将修改的文件类型移回来。

ClicKey 1.0



□大小：35.5kB　□授权：免费　□语言：英文　□快车代码：popsoft081407
□下载：http://download.pchome.net/system/inputdev/89964.html

记得以前的某期给大家介绍过一款由爱好者截自于IncrediMail的打字出声软件，现在再给大家介绍一款更为小巧但音效却多达26种的同类独立软件。该软件的设置有些趣味，打字音量大小可通过调节拉杆实现，那么声音类型如何选择呢？原来一种类型正好对应一个字母键，刚好26个字母键，只要按下键位即可改变类型。点击“Set”键后，软件会在后台默默运行，前台没有任何窗口或图标，节省了系统资源占用，但如果你要将其设为自动启动，请将其快捷方式拉到开始菜单的启动项目中，为避免出现设置窗口，请右击该快捷方式选择“属性”，在弹出对话框的“目标”位置处添加程序运行参数（从设置窗口抄来即可），如“F:\ClicKey.exe sound=d volume=70”。

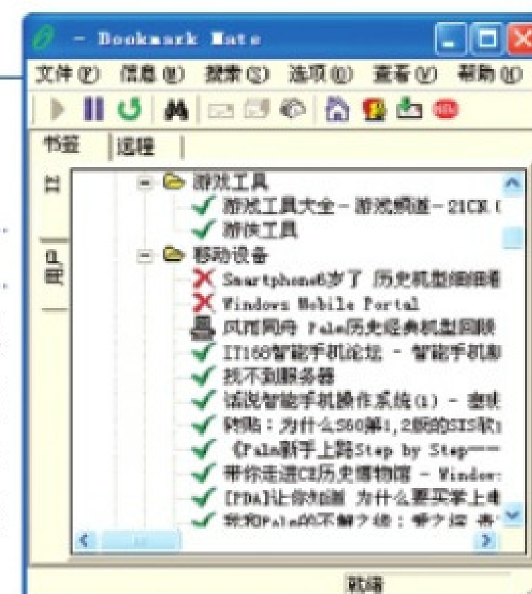


微软拼音输入法2007（2008年3月独立完整版）

□大小：81.9MB　□授权：免费　□语言：英文　□快车代码：popsoft081408
□下载：http://download.pchome.net/utility/lan/ime/35281.html

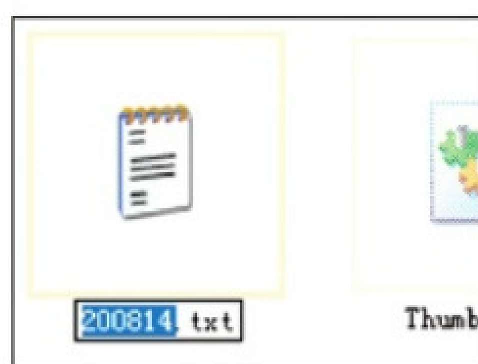
大家非常熟悉的一款输入法，这里推荐的理由在于2008年3月增加的最新网络流行词库。该词库收集了海量的网络新词，使用时可大大提高网络常用词汇的输入准确率，配合原有的47套专业词库，可满足多种用户的需求。强烈推荐微软拼音输入法的老用户更新升级，新用户也不妨试用一下。由于2007版中提供了3种输入风格，若不习惯传统的连续输入模式，也可设置为“ABC输入风格”，与传统的智能ABC输入法保持一致。

Bookmark Mate 3.13



□大小：546kB　□授权：免费　□语言：简体中文
□快车代码：popsoft081409　□下载：http://www.skycn.com/soft/129.html

一款管理IE收藏夹的免费软件，其中最有用的功能是查找，你可利用该软件从大量收藏的书签中快速定位想要的那个。此外，软件还可检测所收藏书签的可用状况。点击工具栏的第三个按钮后，软件自动检测连接，并以不同图标标记连接情况（图标含义参考菜单“帮助→图例”），在管理书签时很有用。软件还可像QQ窗口一样隐藏到边界，不过笔者觉得它并不适合日常使用，在需要大量管理时再把它请出来吧。



Better Rename

□大小：199kB　□授权：免费　□语言：简体中文　□快车代码：popsoft081410
□下载：http://lifehacker.com/assets/resources/2008/02/Better%20Rename.exe

使用WinXP的熟练玩家经常会选择取消“隐藏已知文件类型的扩展名”（资源管理器→文件夹选项→查看）。但这样会在重命名文件夹时带来麻烦，因为要注意别改错了扩展名。如果你正为此感到小小不爽，不妨下载这个小工具，它运行之后只要按下“F2”快捷键重命名，就只会选择文件名部分。注意：这个软件实际是由现在逐渐流行起来的脚本运行软件AutoHotkey打包制作，而后者可实现的实用脚本非常多，如果已安装该软件，则只需将“http://lifehacker.com/assets/resources/2008/02/Better%20Rename.ahk”添加为脚本即可。

中国共享软件

■晶合实验室 MP2008

独创加密——高强度文件夹加密大师

□版本：9000 □大小：1.54MB □授权：共享软件
□作者：ExeSoft □平台：Win9X/2000/XP □注册费用：38元
□未注册限制：30次使用限制（过期也可解密）
□主页：http://www.exeexe.com
□下载注册：http://www.newhua.com/soft/36698.htm
□快车代码：popsoft081411

说明：一款具备独到技术的文件夹加密软件，其加密方式为作者首创，加密后的文件夹隐藏性非常好，加密速度极高，上百GB的数据加密也只需花费不到1秒钟的时间。软件提供3种加密方式，适用于不同情形。其一为“本机加密”，加密后的文件夹进入时需输入密码，并且不可被拷贝；二为“移动加密”，加密后可在加密文件夹中生成一个解密EXE文件，而文件夹原有内容完全被隐藏，但拷贝到U盘时则为全文件夹拷贝，移动到其他电脑上时无需安装软件即可实现解密；三为“隐藏加密”，加密后不仅文件夹不可被访问，而且其图标也会被隐藏，只能在软件界面中才可解密。软件同样还提供了3种解密方式：完全解密、临时解密和浏览解密，适合于不同情况下使用。后两种解密方式可让用户使用后无需再度输入密码。

点评：不少用户在使用过该款软件后，都会立刻觉得该款软件与普通的加密软件技术迥异，一些用户在尝试破解加密文件夹后也感觉无从下手。总之，技术独到是这款软件最大的成功点，当然，易用的操作以及根据不同情况设置的加密/解密方式，也大大提高了软件的亲和度。



平实的界面之下隐藏着创新的加密技术

右键拓展专家——XP超级右键

□版本：2.7 □大小：1.08MB □授权：免费软件
□作者：DragOn □平台：Win2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.zlonger.com
□下载注册：http://www.xdowns.com/soft/6/56/2007/Soft_39680.html □快车代码：popsoft081412

说明：一款功能齐全的右键菜单管理工具。在“常用右键”选项页，软件提供了众多有用的右键功能，例如在“文件/文件夹”右键菜单中增添关闭光驱、移动/复制到文件夹、MD5/SHA1/CRC32校验、在这里进入CMD、显示/隐藏文件和后缀等功能项。在“我的电脑”右键菜单中增添服务、组策略、设备管理器、控制面板、增加/删除程序等功能项，相信能给经常维护电脑的朋友带来不少方便。除此之外，还可利用该软件增加/删除右键菜单的背景图片、为右键添加XnView的看图插件或微软的调整图片大小插件、清理已有的右键菜单项（包括IE中的右键菜单项）。最后，如果你对电脑足够熟悉，还可定义添加自己的右键命令。

点评：右键菜单管理在许多系统优化软件中都具备，难得的是这款软件收集分类得如此齐全，确实是一款可常备的绿色小软件。



仅在常用右键页面就可找到很多实用的功能

玩转相片——iSee个人图片专家

□版本：3.302 □大小：11.6MB □授权：免费软件
□作者：刘文剑 □平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：免费
□主页：http://www.iseeclan.com
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/39528.htm
□快车代码：popsoft081413

说明：一款可用于取代ACDSee的图片浏览、编辑软件，不过相比ACDSee，它还能给予用户更多处理图片的创意。在图片浏览方面，这款软件除部分小细节外，基本与ACDSee一致，此外，这款软件也提供了一键导入图像的功能，对于初级数码相机用户来说很是方便。在图片编辑方面，软件除常见的旋转、剪裁、水印等功能外，还设计了不少操作简便的实用编辑功能，提供了数量丰富的大头贴相框、电子相册特效（可生成屏幕保护或EXE文件，也可刻录）、节日/生日卡片模板、日历模板、趣味涂鸦、照片堆叠、影楼艺术照……经笔者试用，部分效果确实让人称赞，值得一试。此外，专业用户也可用它查看Exif信息（菜单“文件→属性”），或进行各种各样的批量操作。

点评：操作简便、反应快速，是这款软件给用户留下的第一印象。在该基础之上的多种图片处理功能，都有不错的最终效果，相信能够满足用户日常“玩转”数码照片的多种需要。



相比ACDSee，iSee有更多实用的图片处理功能

数码照片之友——bkViewer

□版本：4.3f □大小：558kB □授权：免费软件
□作者：bykeer □平台：WinXP/Vista □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.bykeer.com
□下载注册：http://www.bykeer.com/app/bkViewer/index1.asp
□快车代码：popsoft081414

说明：一款绿色、小巧的数码照片管理工具。软件启动后打开图片资源浏览界面，在此可通过“历史”、右键菜单中的“收藏”菜单项加快常用图片文件夹访问速度。进入图片浏览界面之后，可查看包括直方图、任意像素颜色、EXIF/XMP/IPTC/GPS等多种信息，值得一提的是，软件中还可设置在IE浏览器中右键查看图片的Exif等信息。软件支持用拍摄时间等信息批量命名数码照片，此外，还可对照片进行图片处理、翻转、缩放、拷贝、转移等编辑操作，但注意默认情形下编辑功能关闭，需通过设置打开。

点评：考虑周到，功能专一，小巧绿色，相比通用的图片浏览编辑软件，提供了更为高效的数码照片管理途径。注意软件有时会提示“找不到gdiplus.dll文件”，请通过Google、Baidu等搜索下载库文件“gdiplus.dll”，再将该文件放置到“bkViewer”安装目录下。另，笔者测试发现，软件在WinXP SP3下执行可能会出错，盼作者及早改进。



除“历史”按钮可加快浏览速度外，还可通过右键菜单收藏常用文件夹

隐私保镖

□平台：PPC/SmartPhone（以下信息为PPC版） □版本：0.70b □大小：119kB
□下载：http://www.mycnknow.com/download/Safelock/Safelockp.zip □快车代码：popsoft081421



可对PPC上的联系人、日程、任务等个人信息加锁，如果是PPC型手机还可对通知记录、短信等敏感信息加锁，实际使用时可对每项进行3种不同的设置：允许使用、密码保护或禁止使用。软件可设置加锁间隔时间，这样既可保证本人输入一次密码后可连续操作（相同安全领域不必再输入密码），也可避免因忘记加锁而泄露信息。除普通密码外，软件还设计有“安全密码”及“安全清单”功能，可在输入之后迅速将清单中所有短信备份至软件的安全文件夹，再将其全部删除。另外软件的“假短信功能”在一些特殊情况下也非常有用。

主要特性：可对敏感信息分类进行设置，而不是一锅端，双重密码保护功能让PPC智能手机更为安全。

Phonecop

□平台：PPC Mobile □版本：0.6 □大小：76kB
□下载：http://download.pchome.net/mobile/wm/ppc/normal/other/74576.html
□快车代码：popsoft081422

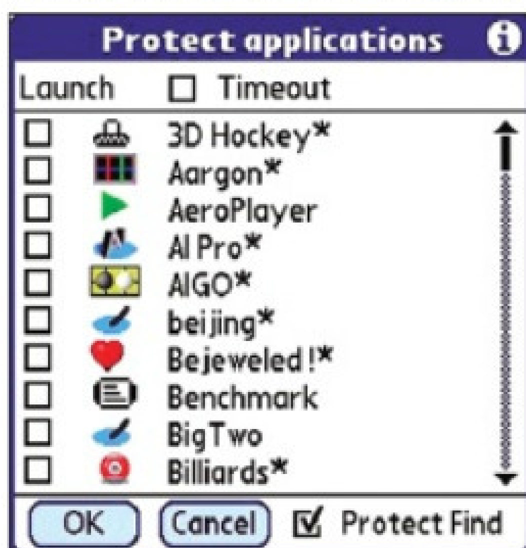


一款来自于俄罗斯的免费软件，注意软件专为PPC智能手机设计，如果没有手机功能则不必安装。其功能很简单，就是当软件发现你的手机SIM卡被更换之后，将会把该SIM卡的信息发送到预设的手机号码上。这样如果手机不慎丢失，当对方换上自己的SIM卡后，你就可在预设的手机号上看到其信息，这一信息也许可帮助你找到窃贼是谁。

主要特性：支持随机启动以及启动时的密码保护。

PDA Defense Pro

□平台：Palm OS □版本：3.1 □大小：1.00MB
□下载：http://www.splife.com/res/product.aspx?id=6297
□快车代码：popsoft081423

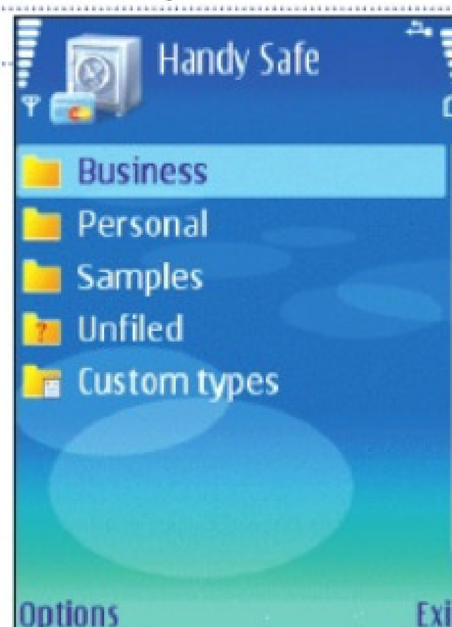


Palm系统上功能完备的一款程序加密软件，它使用两种方式对程序进行加密。最常用的一种是启动（Launch）加密，当加密清单中的程序被启动时，会要求输入密码，如果输入错误程序窗口将会一闪而消失。该加密方式可启动密码延时功能，即输入一次密码后一段时间内无需重输密码；另一种方式会直接对程序文件进行加密，该加密方式可选择加密强度（会影响解密运行的速度），同时还有非常强悍的炸弹（Bomb）功能，一旦用户启动炸弹，加密文档全会被销毁。

主要特性：相比同类软件加密技术更高一筹，基本可加密所有程序；对系统及程序运行影响不大；专用人士可启用炸弹功能。

Handy Safe

□平台：S60第3版/UIQ 3.0（以下信息为S60版）
□版本：5.07 □大小：492kB
□下载：http://www.splife.com/res/product.aspx?id=19590
□快车代码：popsoft081424



一款方便的安全信息管理器。在软件中，你可分门别类添加管理生活中的各种安全信息，例如用户名、密码、信用卡信息、银行账户、网页、个人地址、旅行信息、保险号、软件SN等，软件提供了35种类型的表单，可满足大多数情景下的需要，当然用户还可自行添加新的表单类型。软件对用户安全信息采用了448位的Blowfish加密技术，加密强度远高于常见加密技术，因此你唯一需要牢记的便是进入软件的密码。最后软件还提供了PC端同步工具，利用它在PC上管理也是个不错的主意。

主要特性：分门别类地设计了多个信息填写表单；448位加密技术；PC同步工具。

Phone Secure

□平台：S60 □版本：1.4.2 □大小：73kB
□下载：http://www.xdowns.com/soft/184/Mobile/2006/Soft_32887.html
□快车代码：popsoft081425



跟上面提到了“Phonecop”一样，在SIM卡被更换后可向指定手机号码发送短信，不过它还提供有更多有用功能。例如可设定SIM卡更换后自动锁定手机，或者发出尖锐的警报声。同时非常有用的是，用户还可通过向手机发送短信指令，远程锁定或解锁手机。建议根据自己的需要妥善设置软件功能（如果常换SIM卡不妨关闭警报和自动锁定），并且提前了解一下软件的远程指令说明，以便在自己不小心触动锁定功能时能够轻松面对。

主要特性：自动锁定、警报功能、远程文字短信操控。



上一期我们介绍了掌上设备上的文件加密解密软件，本期继续这一安全性话题。由于掌上设备的第一应用是PIM（Personal Information Manager，个人信息管理），因此除了文件加密之外，更重要的还有个人私密信息的保密设置，此外掌上设备上也许还会有一些个人私密执行的程序。通过安装安全类软件可将它们有效隐藏或保护，以免被周围人好奇窥探或执行。

■四川 黄路



Think Different
——不一样的ThinkPad购买指南

■北京 崔淑贤



ThinkPad品牌在联想看来已经有些鸡肋的感觉，尽管它是国内用户心中永远的笔记本经典。其中的T系列定位于高端商务市场，在国内的各个卖场中都以高价而闻名，在IBM粉丝用户中间更是以拥有一台T系列产品而自豪。但也许很少有人知道，随着联想在国外市场重振ThinkPad品牌的行动不利和IdeaPad自有品牌的发售，ThinkPad品牌在联想看来已经有些鸡肋的感觉，价格低到让国内用户绝对无法置信的程度。



尽管和国内市场相比，美国版的ThinkPad除了CPU和内存之外的一些配件和服务规格要略低一些，但完全支持网络定制，可以给用户更加灵活甚至更加豪华的配置，即使将配置和服务加到和国内一些型号完全一致，其价格通常也仅有国内的一半还不到。

而在口水于美国人民的大“福利”同时，有没有办法用便宜得多的价格，也为自己购置一台便宜又拉风的ThinkPad本本呢？在购物网络化和物流人流全球化的今天，这个愿望其实离我们是如此的近。

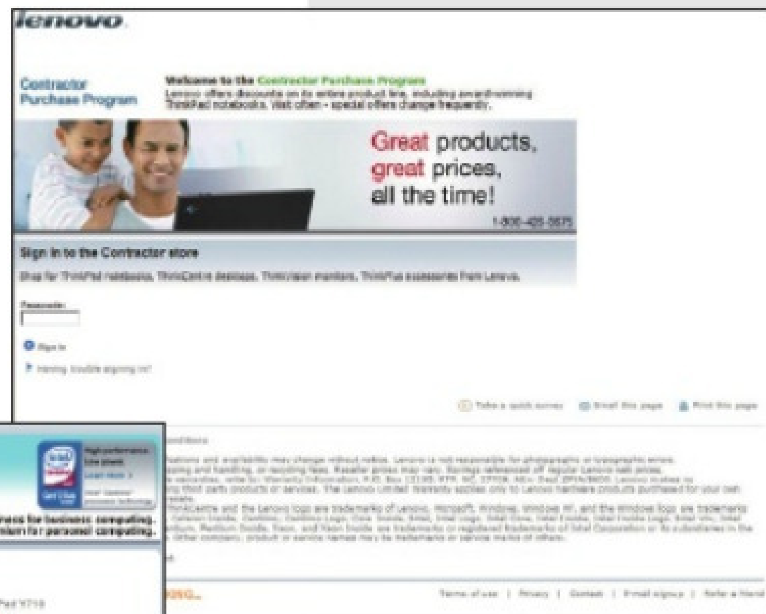
当然，要想占到美国联想的便宜，得在美国有人“接应”才行。首先，我们应该有一个靠得住的亲朋在美国，他应该能够提供美国地址来让联想邮寄，能够提供美国信用卡让联想收钱，当然还应该有电脑和网络来从联想订货，更应该经常有回国的机会把美国联想的深情厚谊带回来。



挑选

在Dell的网络直销方式大获成功之后，快捷方便的网络营销成为大多数计算机厂商的选择。我们直接登录www.lenovo.com，选择它的Notebook产品就可以进入其直销界面。另外笔者还可以提供一个更加实惠的网址，即www.lenovo.com/cpp，密码为556655。这一网址看似和对外的页面没有什么区别，但在产品价格上却有着明显的差别，因为这一销售页面的初衷是仅针对联想内部和关系客户，相当于一个内部的“供销社”，不过这一页面的订货也因此不算是正常购物，很多外部的打折券甚至信用卡的返点都不能使用。

在ThinkPad系列中，最低端的R型因为本身较为便宜，因此国内外差价并不算大。而在国内市场动辄万元甚至数万元的ThinkPad T、X和X Tablet系列产品，才是真正给人带来惊喜的。而Lenovo的自有型号如3000系列、IdeaPad等，就根本不要去考虑了，其价格和国内尽管略有差别，但无论是比例还是绝对差价都并不算大。



内部销售网站需要输入密码，进入后就和外部格局一样了

IdeaPad的价格与国内差异不大

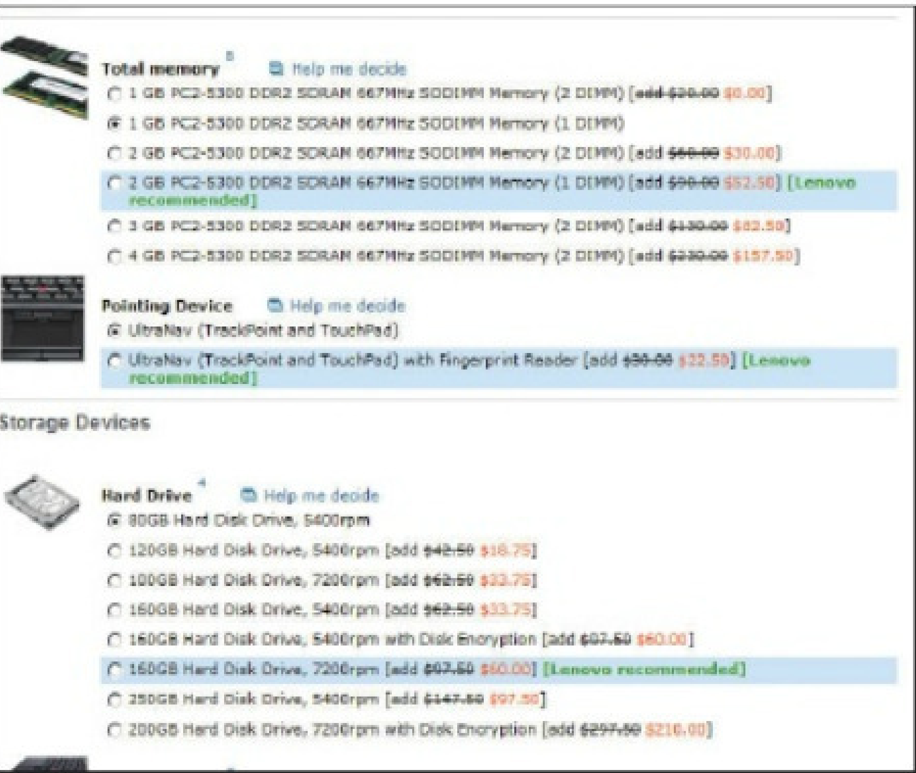
至于配置方面，从Dell那里学来的东东，变化并不大，只是在侧面的总价窗口似乎有程序问题，选择某些部件时会消失掉。在选择配置时，笔者有几点需要提示读者。

首先，除非有很大的打折，否则在这里加配大多比市场价要贵一些，特别是市场变化比较快的内存等产品。另外在最后一页的附件中，笔者认为大件电子产品比小件消耗品的价位更为合理一些，欧美市场的特色就是高价的小商品和相对廉价的高科技产品，与国内市场正好相反。

其次，在配置单中有一些价格无变化的项目，但对用户可能有一定的意义，需要注意选择。例如同为1GB容量内存，采用双插槽还是单插槽方式、7200r/min的100GB硬盘与5400r/min160GB硬盘配置、160GB带磁盘加密和160GB 7200r/min硬盘配置等。对很快准备升级的用户，单插槽内存可以在未来直接插上扩展内存模块；而几种同价位的硬盘配置则分别对应重视速度、重视容量、重视数据保密的用户，在选择升级配置时应该特别注意。


注意最左侧和最右侧的配置，可以看出Vista的价格确实很高

最后，就是我们在配置页面中，总是能看到的最右侧有一款硬件规格并无降低，但价格降低了接近100美元的型号，它的低价位主要是因为采用了Linux操作系统。而其他型号则全面配置了各种版本的Windows Vista。由于国内用户大都很难适应Windows Vista，所以购置这个型号来换装Windows XP是不错的选择，但这一型号仅限于熟练的用户选择，因为从笔者的经验来看，没有恢复光盘或分区的情况下，光是从网上寻找和安装Windows XP驱动就足够让人抓狂了。

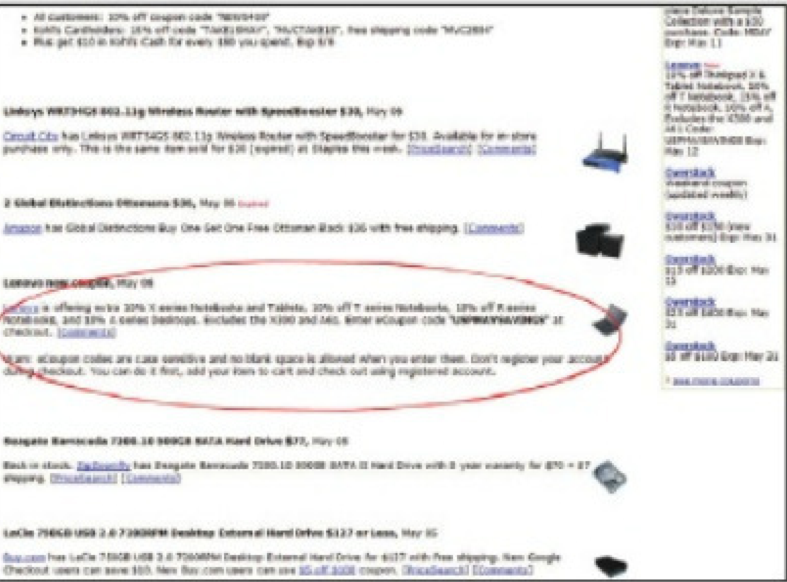


应该说这些页面产品的默认配置和国内产品相比，一些次要配置略低一些，服务和附件也减少了一些，那么要得到和国内一样的配置大约要增加多少钱呢？如硬盘增加到120GB大约增加20美元左右，增配DVD刻录机需要52美元，3年的质保要增加119美元，单肩电脑包和原装指点杆鼠标总价在100美元以下。即使增加这些配置，价格也远远低于国内市场。

最后笔者要提醒大家注意，美国网站的报价都是不包括消费税的价格，实际支出要加上8%左右的消费税。

购买

美国市场和中国市场一个非常重大的不同点是，美国首先是以信用为基础的消费方式，信用卡和相关服务都非常发达，前者的用处更是远远大于现金，而这种消费方式，让商品流通和金钱支付领域都有着巨大的商机。



例如在大量使用网上购物和超级连锁市场集中采购的美国，折扣活动是非常透明的。笔者比较喜欢的折扣信息网站www.dealsea.com，就可以很方便地查询近期和热点折扣（Deal），而且，这一网站上电子产品的折扣信息非常多，在这个网站上常常能看到联想和ThinkPad系列的折扣活动。

而在折扣之后，www.fatwallet.com上还有一些优惠（Coupon）活动，从这里连接到购物网站上购物，会得到1%～10%的返款。



另外美国一些银行为了吸引信用卡客户，也会有和www.fatwallet.com类似的活动，积攒信用点数后，可进行直接返款（Cashback）。

在多重的优惠和返款活动下，运气比较好的消费者经常能得到10%以上的价格优惠，实际上已经把消费税都完全抵消了。

运输

在确认订单并付款时，我们还应该考虑到邮寄的周期问题，热门机型在确认订单到寄出的时间可能较长。不过从笔者的经验看，其网站确认函上的日期是比较保守的，基本上都可以在这一日期前送达，但对于准备带回国的人来说，还是一定要注意时间是否来得及。

当然要以防万一，准备好海关征收的1000元入关费用。

作为全球联保的品牌，国外购置的ThinkPad同样可以得到质保，但需要提供一些相应的“证据”。在购买之后，

网上确认函



宅急送和EMS的国内价格都不算贵，笔记本的重量，运费连保额在100元左右

联想会通过E-mail发出一张包括详细配置、各种产品信息和购买信息的大型表格，有条件的话最好打印出来。如果是自己携带回国的电脑，则应保留护照上的进出境证明。

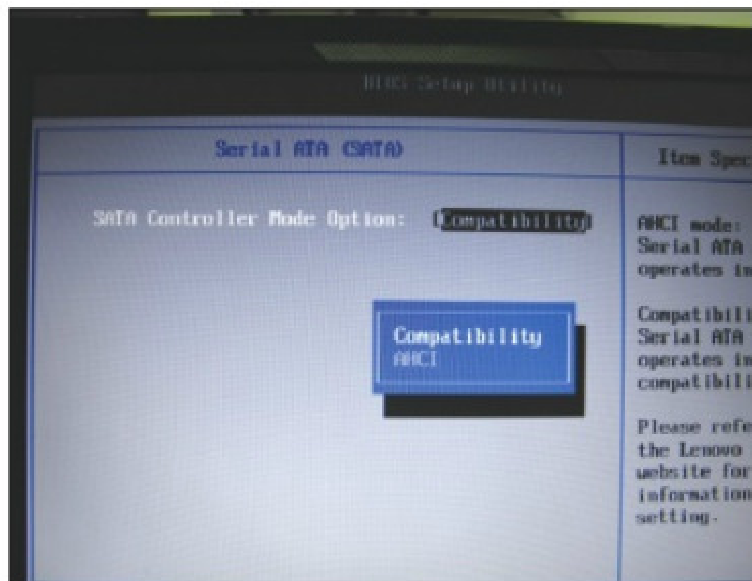
另外在电脑背面的几组编码也千万不可因为有碍观瞻而轻易揭去，这里面有我们下载和登记时需要的各种型号和机体编码。

如果朋友回国并不路过自己居住地，要准备好快递所需的保费、包装费、快递费等约100元。而且最好在下飞机的大城市就直接使用快递运输，一些中小城市的快递网络可能不敢接收这些贵重物品的递送任务。



软硬件升级

对于已经到手的ThinkPad笔记本，因为美国只有Vista和Linux两种系统可选，因此很多用户要更换为更熟悉易用的Windows XP系统。但会发现，笔记本的系统安装要远远比我们的DIY复杂得多。



需要调节SATA工作模式才能安装XP系统

首先，我们必须修改其BIOS中的SATA选项为Compatible Mode（兼容模式），才能完成Windows XP的拷贝安装，而为了保证安装过程中鼠标指针的使用，在BIOS中还可以分别开启或关闭触摸板、指点杆，保留一个指点装置即可，否则很容易产生误触。

其次，喜欢超前消费的美国人并没有为我们准备老型号的电脑，新的ThinkPad笔记本内部几乎所有部件的出生日期都远远晚于Windows XP，所以几乎全部部件的驱动都要手动安装。在联想的中文网站www.lenovo.com.cn上，产品主页中不能选择笔记本产品，而要通过下方的Think系列产品进入ThinkPad支持页面。通过型号，点击下方的“所有驱动”按键即可看到所有的相关驱动，一共20余个文件，看起来就让人头痛。



20个以上的驱动和工具、补丁，总容量130MB以上

在安装操作系统和所有驱动后，我们熟悉的中式ThinkPad完全出现在面前，如果对这款美国血统的ThinkPad硬件配置也有所不满，还可以很容易地进行硬件升级。

非常简单的硬件升级是ThinkPad笔记本的一贯特色，而光驱、硬盘和内存最容易升级，也是比较多见的升级方式，我们下面以T61为例介绍一下这些硬件的升级方式。





硬盘架上自带一个柔软的拉手，平时卷曲插入底部

ThinkPad的光驱位同时也是备用电池位，因此采用了很简单的抽拉方式就可以装卸。而硬盘也只用了一个侧面挡板和一个螺丝固定，开启后，就可以用硬盘架上的软拉手，将其整体拉出。

升级内存略显复杂一些，我们可以注意到其底部的很多螺丝孔旁有一些标注，我们将带有内存符号的螺丝卸除，就可以把键盘下的掌托掀起，内存便位于这一部位的中央，触摸板的正下方。

其实T61通过打开键盘的方式，还可以升级讯盘、无线网卡等配件，其中的无线网卡还预留了802.11n的第三根天线连线，不过这种拆卸对用户的要求较高，我们不建议大家在家中进行这些操作。

对于ThinkPad的粉丝们来说，用一半不到的价格拿到一台血统纯正的T系列大黑小黑，无疑是件相当让人激动的事情，而那些头朝下生活的人们，也不妨考虑一下为国内的亲朋好友带回面子远远大于实际花费的X甚至X Table系列笔记本。



位于触摸板下方的内存插槽



精彩不容错过——奥运节目收录攻略

■重庆 Arrik

前言

作为开路电视频道，目前收看这些高清频道的节目是免费的，但是要想收看高清电视节目必须要有硬件的支持。

拥有高清电视机或者高清数字电视一体机的用户，就可以直接收看到高清综合频道节目。但是对于非数字电视机的用户来说，就需要另外再购买一个有线高清机顶盒。

目前看来，这种有线高清机顶盒的价格并不便宜，普遍在一两千元。对于经常看电视，但是又不想再投入几千上万元购买数字电视的用户来说比较适用，但是对于主要功能并不是收看电视的电脑用户来说，购买高清机顶盒就很不划算了。好在有第二种方案可供电脑用户选择，那就是USB电视棒。

不过要分清楚的是，目前市场上存在3种不同规格的电视棒，分别是模拟电视棒、DVB-T电视棒和DMB-TH的国标电视棒。模拟电视棒技术成熟，但只能用于收看模拟有线电视节目，价格非常便宜，在100～200元之间；DVB-T类型的数字电视棒是我国数字电视地面传输标准推出之前上市的产品，采用的是在欧洲流行的DVB标准，随着国标的推出基本没有太大的应用前途，不值得购买；“DMB-TH”则是我国去年推出的数字电视地面传输标准，今后我国的所有地面数字电视都会采用这个标准传输，因此这种类型的电视棒才是未来的趋势，是用户目前购买的最佳选择。

DMB–TH电视棒

目前上市的DMB-TH标准数字电视棒虽然品牌和数量不多，但是较便宜的产品仅需500元左右，最贵的也不超过千元，相比普通电视棒虽然价格高出一大截，但是比另行购买有线高清电视盒还是划算很多。为跟其他电视棒区别，我们这里单独介绍两款DMB-TH标准的数字电视棒。

佳的美UTV808
市场价：500元

佳的美UTV808采用凌讯科技的第三代双模方案，可以

央视奥运转播计划

在北京奥运会期间，中央电视台是观看奥运会的最佳平台。央视将历史性地用7个频道转播奥运会，包括CCTV-1、CCTV-2、CCTV-5（奥运频道）、CCTV-7（赛事精编频道）、CCTV-高清以及足球、网球两个付费频道。

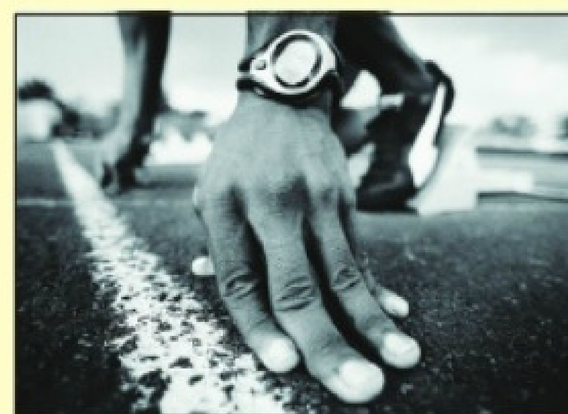
CCTV-1：是反映北京奥运会全貌的频道。届时每天除保留《朝闻天下》《新闻30分》《新闻联播》三档新闻外，其他时段将全部用来报道奥运会。在赛事选择上，CCTV-1将会安排关注度最高的比赛，以游泳、跳水等为主项，将直击195枚金牌的诞生瞬间。



CCTV-2：将以转播中国观众关注的国际赛事为主。将取消原有编排，24小时转播奥运会比赛直播或实况录像。以足球、篮球、马术、帆船等为主项目，辅以柔道等。在央视二套大概有37枚金牌的直播记录。



CCTV-5（奥运频道）：为凸显奥运电视报道中的本土特色，CCTV-5于今年1月1日被定为奥运频道。国人关注的优势项目、有可能产生中国金牌的项目，都被分列在央视奥运频道上。以射击、田



径、游泳等为主。奥运频道将涵盖69枚奥运金牌的诞生。

CCTV-7：如果你错过了直播也不要紧，CCTV-7将以奥运经典赛事的重播为主，也包括少量直播赛事，以满足那些错过直播的观众需要。

CCTV-高清综合频道：今年5月1日，央视高清综合频道正式开播。在奥运期间，CCTV-高清综合频道将全部时段用于播放奥运赛事，充分利用高清国际信号精选每天的顶级赛事。主要转播游泳、跳水、体操、田径等具备高清画面特色的赛事。



央视风云足球付费频道和高尔夫/网球付费频道将以直播足球和网球赛事为主。

高清频道收看指南

央视高清综合频道是中央电视台的第18套开路电视节目，也是第一个以高清晰度信号格式制作为播出的开路电视频道。央视高清综合频道的定位是紧跟世界电视潮流，荟萃中央电视台内外优秀节目精华，是本土化、国际化、高品质、时尚感的高清电视节目，以满足观众个性化、多样化、专业化的收视需求。



首批开播地面数字电视的有北京、天津、上海、沈阳、青岛、秦皇岛、广州、深圳等8个城市。目前国家广电总局已经部署在全国37个城市建设地面数字电视传输与发射系统，包括奥运城市、直辖市、省会城市、计划单列市，现已做好了这37个城市的频率规划。



目前除了央视高清综合频道之外，北京BTV奥运高清频道也于5月1日开播，听名字就知道这个频道是专为奥运而设，是观众收看奥运节目的一个不错选择。不过这个节目目前只有北京地区歌华有线电视的用户才能看到。其他有些地方台目前也开始了高清频道的运作，收看方式与央视高清综合频道的收看方式大同小异，这里就不一一列举了。

定制付费电视

对于那些对某一特别类型的电视节目有需求的用户来说，数字付费电视频道是一个不错的选择。前面我们已经提到过，央视在奥运期间就专门有两个付费频道为奥运服务，分别重点转播足球和网球赛事。

要开通付费电视频道节目其实非常简单。已经完成有线数字化改造，并能通过机顶盒收看电视节目的用户，只需要携带有线电视开户证、有效身份证件、申请人户名的相应银行活期存折，就可以到各地网络有线公司营业厅或所在街区有线电视街道站申请。缴纳了相关费用之后，就可以开通数字付费电视服务。还可以拨打有线电视客户服务电话申请，对于付费数字电视的资费、促销政策等也可以先通过客服电话咨询。





很好的支持国家数字电视传输标准GB-20600-2006中规定的单模和多模方式。此外，这款产品的芯片是专为USB移动设备而设计，整体耗电量可以得到较好的控制。

这款USB电视棒，在已经全面开通了基于DMB-TH标准高清地面数字电视的香港先期上市的时候受到了不少好评。用户还可以利用随机的软件实现录像、EPG电子节目指南浏览等功能，可以满足个性化的需求。

这款UTV808随机附件包括了一个电视棒、一根USB连接线、一个带磁力底座的迷你天线、一个功能齐全的遥控器以及相应的软件光盘。

圆刚双模高清数字TV棒

市场价：900元

圆刚双模高清数字电视棒是圆刚最新上市的一款产品，它同时支持欧洲DVB-T高清标准及DMB-TH国标高清标准，让用户不管在全国各地或到其他播放欧洲标准DVB-T数字信号的国家，都可以方便地观赏数字电视节目。



配件方面，这款电视棒的表现也非常不错，随机还搭配了一个高灵敏度的迷你接收天线，对信号的增益效果好于普通产品。圆刚这款产品也采用了凌讯的方案，在信号接收灵敏度等方面都有不错的保证。



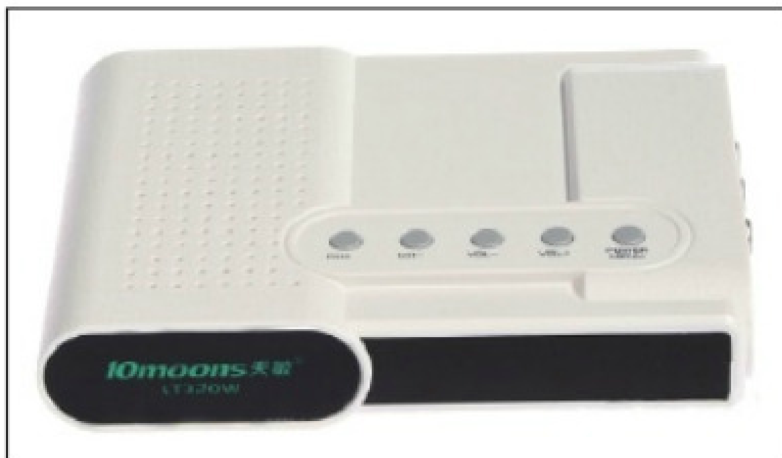
在随机软件方面，用户可以以H.264格式录制播放的节目，也可以录制成iPod格式，直接在iPod上观看录像。此外，这款产品的外观设计也非常独特，没有采用常见的方形设计，而是使用了非常可爱的圆棒形外观，脱离了传统USB外设呆板的形象，新意十足。

天敏宽屏王LT320W电视盒

市场价：180元

天敏宽屏王LT320W主要规格	
接口类型	AV/S端子/CATV/VGA/音频
视频输入格式	NTSC/PAL/SECAM
图像分辨率	1680×1050
随机附件	遥控器、电池、VGA线、5V电源、音频线

顾名思义，它是一款支持宽屏液晶显示器并且支持相关数字电视输入的电视盒。宽屏王LT320W最大能支持22英寸宽屏、1680×1050的分辨率，让大屏、显示器的用户也可以清晰收看电视。当然，它也支持传统的比例画面，比例显示模式包括16：9、16：10、4：3多种。





天敏宽屏王LT320W电视盒即接即用，无需安装任何软件，只要将它连接到显示器，无需电脑主机也能收看全频道电视节目。这款电视盒也支持画中画功能，可以一边在后台执行下载等程序一边收看电视，不会影响主机的工作。

美如画TV300电视卡
市场价：108元

美如画TV300主要规格	
接口类型	PCI/AV/有限电视射频/S端子/音频
视频输入格式	NTSC/PAL
图像分辨率	显卡输出
随机附件	遥控器、电池

美如画TV300是一款内置电视卡，它采用飞利浦7130芯片，拥有多层滤波功能，可以提供高分辨率画面，使显示色彩更加艳丽。美如画TV300的全功能精致遥控器使用非常方便，手感舒适。在开机状态下可以遥控“启动/关闭”等程序，可以做到不用鼠标操作就能收看电视。TV300提供远程遥控关机功能，按下遥控器就能关闭电脑。





美如画TV300支持MPEG1/2/4格式视频采集，方便用户自己制作VCD、DVD，还能提供MP3音频采集。通过遥控器，就能实现“录像”“录像回放”“快速截图”等功能，非常方便。还能提供定时关机功能，录像完毕后自动关闭计算机。

佳的美TV5830电视盒
市场价：199元

佳的美TV5830主要规格	
接口类型	TV/AV/S-VIDEO/YPBPR/MMI
视频输入格式	AV/DV/TV
图像分辨率	1680×1050
随机附件	遥控器、电池、VGA线、电源、音频线

佳的美TV5830电视盒采用专业的逐行扫描电视芯片，内含黑电平延伸，视频噪声抑制及运动补偿等画质改善技术，适用于CRT和LCD。它能够方便地接收电视节目，画面较为清晰靓丽、立体感也不错。在PC状态下，它具有画中画功能，让用户可以同时在使用电脑时欣赏电视节目。

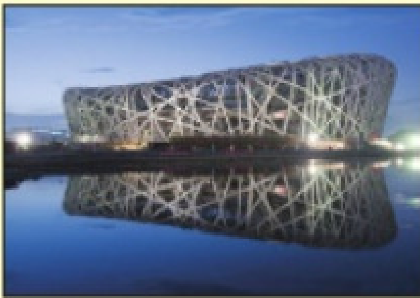


实用奥运观战指南

本届奥运会，中国队将派出空前强大的阵容，共538名运动员将参加全部28个大项的比赛，也就是说，基本上只要打开电视就能看到中国健儿在运动场上的英姿。不过这么多比赛项目，我们不可能全部尽收眼底，这就需要我们规划一下奥运的重点赛事。

对于中国观众来说，看中国奥运健儿夺金的比赛当然是最令人期待的，所以中国队有可能夺金的项目都可以列为奥运观看的重点赛事。另外，普遍受观众喜爱的足球、篮球、排球等“大球”项目，乒乓球、羽毛球等“小球”项目，紧张激烈的田径比赛也可以列为重点。下面我们就来看看奥运期间每一天的重点赛事。

8月6日～9日
关键词：开幕式、第一金



2008北京奥运的开幕式是最大的焦点之一，会有什么样的中国特色节目展示，火炬会以什么样的方式点燃，这一系列的神秘问题都将随着开幕式而揭晓。不过，在这之前的6号和7号，奥运男足和女足的小组赛就已经提前开战，球迷们一定不要错过。

8月9日是异常珍贵的一天，因为在这一天，备受关注的奥运第一金将揭开其神秘的面纱。对于这奥运第一金，中国代表团势在必得。当天上午10点，女子10米气步枪和女子举重48公斤级比赛将同时开始。女子举重耗时较短，预计在中午12时便能产生金牌，而在这个项目上中国队拥有超强的实力。而约在13时30分决出金牌的女子气步枪项目中，中国队也拥有奥运冠军和世锦赛冠军选手参赛，夺金的可能性也极高。让我们一起来见证奥运第一金和中国第一金的诞生。

8月10日
关键词：跳水双娇

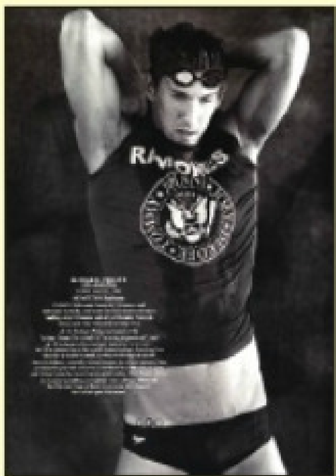


在8月10日中国军团将全面发力，在将要产生的10枚金牌中，中国队在7个项目上具备夺金的实力。男子400米个人混合泳项目将诞生第一位水立方中的奥运冠军。而这一天跳水皇后郭晶晶与吴敏霞组成的绝代双娇将亮相，她们下午14时40分出赛的女子双人三米板决赛，将成为当日最养眼的比赛。而上午10时的男女举重、决赛安排在晚间19时的男女柔道比赛，中国代表团都很有希望获得金牌。

8月11日
关键词：中国神射手



11号同样是期待着丰收的一天。中国神射手将继续为金牌而努力，男子10米气步枪，女子飞碟项目都具有夺冠实力。而中国男女力士的举重表演也很有看头。水立方中将继续上演两级分化的表演：跳水成为中国秀，而游泳则是洋面孔的天下，不过澳大利亚和美国游泳队的较量同样也很有看头。在“蛙后”罗雪娟退役之后，日本“蛙王”北岛康介是唯一有希望突围的亚洲面孔。



8月12日

关键词：菲尔普斯

号称“梦之队”的中国男子体操队在上届奥运会中只得到第五的尴尬名次，12日最大的看点就是上午10时到中午的男子体操比赛，我们期待着中国体操男队的雪耻。虽然中国队依然在射击、举重、柔道、跳水等项目上拥有冲金的实力，不过当天最精彩的表演还是要看泳池中的美国人菲尔普斯。在澳大利亚鱼雷索普宣告退役之后，他拥有力压群雄的实力，在本届奥运会中，他将参加多个项目的比赛，很有可能成为获金牌数最多的选手。

8月13日

关键词：中美较量



这一天，中美两国交火的机会较多。女子体操团体赛上，中美两队最有可能成为最后金牌的争夺者，这场决赛将在中午举行。而中国水军领军人吴鹏和齐晖将分别对抗菲尔普斯和霍夫两大美国天才，尽管这种较量很可能会以悲壮告终，但这绝对是一场精彩的较量。13日，还有中国男女剑客在紧张激烈的击剑项目上的亮相。



8月14日

关键词：老将杨威

中国体操男队领军人物杨威想要在全能项目上证明自己，不过前途异常凶险，14号中午的比赛我们将看到他最终努力的结果。从上午10点一直持续到晚上8点的游泳比赛将掀起高潮。男子100米自由泳，被称为泳池中的“飞人大战”，除菲尔普斯之外还有意大利选手马格尼尼、加拿大选手海登等名将新贵参与争夺。中国水军也将迎来200米蝶泳和4×200米自由泳这两个冲击金牌的最好时机。

8月15日

关键词：羽球女双

经过几天的夺金高潮后，中国军团将陷入短暂的低潮期。15日，只有在女双羽毛球项目上，中国队有望实现会师。经过几天疲劳观战的观众和电脑也可以趁机修整一下。

8月16日

关键词：飞人大战



16日的重头戏在田径赛场上。从早晨9时持续到晚上22时40分才结束的田径赛场上将上演激动人心的男子“百米飞人”大战。6月1日，该项目世界记录刚刚被牙买加选手博尔特改写为9.72秒，让本次飞人大战更充满了悬念和看点。而这一天中国队最精彩的比赛还是在羽毛球赛场上，男双能否完成不可能的任务夺冠，更是关注的焦点。



佳的美TV5830还可以扩展NICAM功能。NICAM功能可以实现立体声、双音频、单音频的编码输出，支持双语节目或立体声节目。它还支持FM收音功能。佳的美TV5830具有的4、9、16画面浏览功能，可以方便用户快速浏览和选择需要的频道。

天敏电视精灵4 TB400电视卡

市场价：99元

天敏电视精灵4 TB400主要规格	
接口类型	PCI/AV/S端子/CATV/VGA/音频
视频输入格式	TV/AV/S-Video
图像分辨率	显卡输出
随机附件	遥控器、电池

天敏电视精灵4 TB400是一款支持Windows Vista操作系统的电视卡。它4采用独特的辅助智能芯片，相对前一代产品，全面提升了采集芯片的性能。它运用软3D/YC梳状滤波器、飞利浦硬件2D5线全场降噪等多项画质改善技术，提高细节部分的锐利度和色彩分离度，确保电视画面清晰自然，更加富有层次感和真实感。



此外天敏电视精灵4使用全新软件架构，采用9位彩采样（ADC），将模拟视频以9位采样曲线转换为数字视频，去除杂点信号，精确还原纯净色彩，让细节更加动人。采用高清全实时压缩引擎，具备先进的多线程算法，动态运动视频预测，自动增加录制码流量。



圆刚液晶全能王

市场价：299元

圆刚液晶全能王	
接口类型	TV/AV/S-VIDEO/VGA
视频输入格式	NTSC/PAL
图像分辨率	1680×1050
随机附件	电视盒及直立式支架、红外线遥控器、电源适配器、屏幕接线、3.5立体声连接线

圆刚液晶全能王采用最新3D Motion影像还原技术及高倍密循序式扫描技术，可使动态画面影像清晰细致不失真。运用噪声抑制及专业3：2下拉式影像修正技术，并随时自动降低影响噪声、修饰轮廓、精确控制对比，提供给用户更清晰亮丽的影像质量。它可支持16：9/16：10宽屏幕显示，在16：10显示下，分辨率最高可达1680×1050。

圆刚液晶全能王除了提供高画质的视觉享受外，还支持PIP画中画观赏功能，让用户在使用计算机的同



时，亦不错过任何精彩的节目，电视窗口可依照个人的喜好切换大小，并可在计算机桌上任意移动窗口位置。它提供窗口预览功能，可让用户依个人喜好设定4、6、9或16个电视窗口预览，同时浏览多个电视频道，并轻松选择想观赏的电视节目。

佳的美2.4GHz无绳液晶电视盒TV5600
市场价：379元

佳的美TV5600主要规格	
接口类型	TV/AV/S-VIDEO/YPBPR/MMI
视频输入格式	NTSC/PAL
图像分辨率	1680×1050
随机附件	发射端、接收端、遥控器、电池、VGA线、电源、音频线

佳的美TV5600是佳的美“晶显王”的无线应用版，它采用2.4G无线技术，可以实现有线电视信号和AV信号在家庭范围内的无线传播，抗干扰性和移动性都相当不错，能够方便地解决家庭内的布线问题。它包括发射端和接收端两部分，支持NTSC/PAL制式的视频传播和立体声音频传播，并且还配备了先进的扫描频率提升技术，可以很好地减轻图像的闪烁情况。





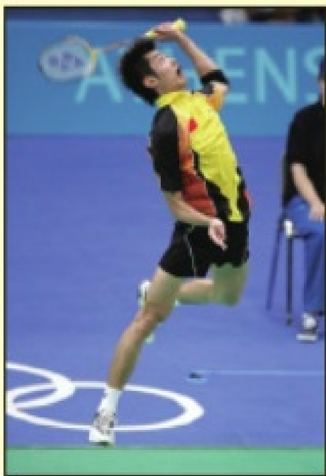


TV5600接收端支持多种分辨率输出，可以全面兼容普通比例和宽屏比例的显示器。通过MMI信号线，还可以扩展AV/S-VIDEO/YpbPr输入接口，可以与DVD和PS3游戏机等设备连接使用，还能支持标清和高清信号输入。接收端在PC状态时同样支持画中画功能，此外它还具有多画面预览功能，同时它还可以连接多台显示器共享。

美如画三高画王S1000电视卡
市场价：488元

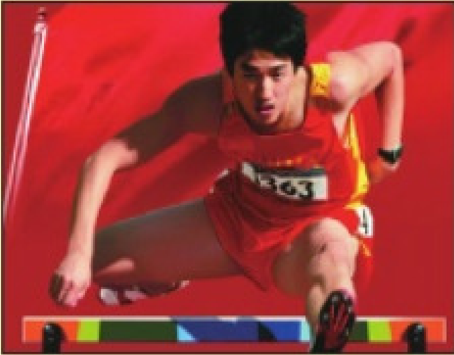
美如画S1000主要规格	
接口类型	PCI/S端子/CATV/VGA
视频输入格式	NTSC/PAL
图像分辨率	显卡提供
随机附件	遥控器、电池、WinTVR3和InterVideo软件

8月17日
关键词：中国日



中国军团在这一天将掀起夺金的狂潮：上午的马拉松比赛；体操项目中肖钦的鞍马和程菲的跳马，将是中国体操队最稳的项目；强大的中国乒乓女队将出场；羽毛球混双高崚郑波拥有独步世界的优势，男单“超级丹”在上届奥运会首轮即遭淘汰的耻辱之后，逐渐修炼成世界第一人，林丹和印尼天才陶菲克如能会师男单，将是名副其实的世纪之战；跳水梦之队郭晶晶和吴敏霞将继续精彩的表演；网球项目也有2006年两大满贯得主郑洁和晏紫。在17号，游泳比赛将落下帷幕，菲尔普斯能否追平乃至超过施皮茨7金的伟业，答案将最终揭晓。

8月18日
关键词：刘翔登场



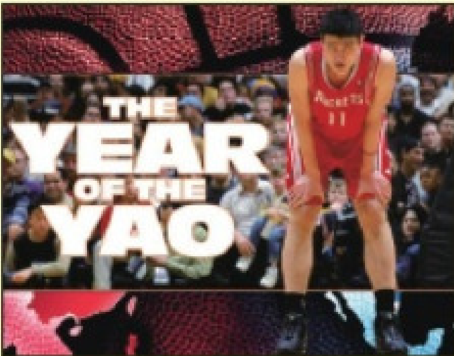
万众瞩目的中国飞人刘翔将在男子110米栏的第一枪中亮相，虽然只是预赛，但我们可以看看他和对手的状态。18时开始的体操单项比赛中，我们还将看到复出的李小鹏的身影。乒乓球男团的冠军之旅也将在18日上路。

8月19日
关键词：突破



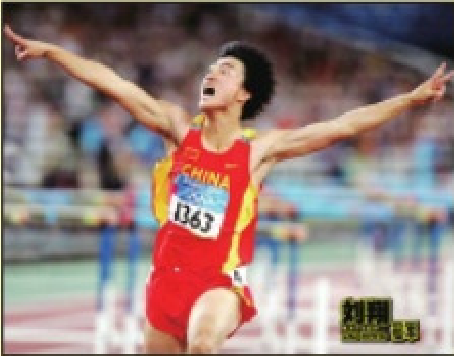
19日中国队可能在两个方面实现突破：花样游泳的四川姐妹花蒋文文和蒋婷婷这对双胞胎，19岁的中国年轻帆船选手徐莉佳。她们有可能让中国拿下从未胜出过的比赛项目的金牌。不过当日最精彩的表演还是在男子跳水的三米板赛场上，2007年世锦赛上，前7名不相上下的成绩，让这次的比赛结果变得扑朔迷离。而体操赛场将再次进入中国时间，杨威、李小鹏的双杠，李珊珊的平衡木，中国队都拥有较大的优势。

8月20日
关键词：中国“三高”



20日男子篮球进入8强战，拥有姚明、王治郅、易建联“三高”的中国队，能否刷新雅典奥运会8强的成绩，杀入4强，将在这一天揭晓。此外，中国新人们的表现也值得期待。女子47公斤级跆拳道和女子10公里公开水域的赛场上都有具有夺金实力的中国新人王出战。田径赛场上，110米栏的预赛继续进行，刘翔和史冬鹏能否像2007年大阪世锦赛那样，携手杀入决赛值得关注。

8月21日
关键词：刘翔，刘翔！



21日晚20时，如不出意外中国飞人刘翔将在男子110米栏决赛中与罗伯斯、杜库里等同场亮相。从2004年奥运冠军、2006年破世

界纪录、2007年世锦赛夺冠这些轨迹来看，“翔飞人”拥有不小的胜算，大家也期待他能在中国的赛场上拿下冠军。女垒和女足的决赛也将在这一天举行。希望在这两个项目上，中国姑娘能进入决赛获得奖牌。

8月22日
关键词：宁王朝

这一天，国球方阵将出现高潮，乒乓球女单决赛将举行。不出意外，会师决赛的将是两位中国女将。人们届时的疑问只剩下：金牌上到底刻上张怡宁还是郭跃的名字？如果依然是张怡宁，那大姐大的王朝还可以延续下去。如果是小将郭跃，那么中国女子领军人物的时代将被改写。在下个奥运周期，一个20岁的辽宁假小子将成为国球的新统治者。韩国魔鬼教练和他率领了9年的中国女曲将登场，中国女曲不能夺冠将面临解散的命运，让我们为这支勇敢的队伍祝福。



8月23～24日
关键词：收官

最后两天的比赛中，中国队仍有金牌入账，男单乒乓球王励勤几乎已经到了无人能敌的境界，这将是中国代表团最后最有把握的夺冠项目。女篮、男足的决赛也将在23日进行。而24日男篮的决赛，将是最后的精彩，“梦之队”在雅典和日本都颜面扫地，只有夺冠才能捍卫“梦之队”的称号。

24日20时，本届奥运会闭幕式开始。尽管会依依不舍，但是也到了跟2008北京奥运说再见的时候了。

奥运赛程表

美如画三高画王S1000是为较专业的视频用户定制的电视接收及硬解压采集卡，它不但拥有其他电视卡、电视盒所具备的电视接收功能，还提供了强大的采集效果。相对于软解压卡，S1000硬解压电视采集卡可以很轻松地压出高画质的DVD视频，对电脑配置的要求相对较低。电视采集卡采用大板型设计，版卡布局合理有序，贴片工艺精细，元件用料上乘。

视频压缩方面S1000采用CX23416芯片，能实时硬件压缩，运用最新技术，具有优异的视频质量。它采用运动向量估计算法，带有多种滤波和运动补偿，可以针对快速运动的场景有效消除马赛克。电视接收方面，S1000采用Philips Mk3高频头，信号接收强、图像细腻、色彩饱满。它还附赠了两套软件，这两套操作简便、功能强大的软件不但可以让用户方便地收看电视节目，还可以把用户的个人录像资料、数码相片和音频文件合成视频，制作自己的DVD光碟。

天敏U盒UT822电视棒
市场价：200元

天敏UT822主要规格	
接口类型	USB2.0/RF
视频输入格式	NTSC/PAL/SECAM
图像分辨率	显卡提供
随机附件	遥控器、电池、USB延长线

天敏U盒UT822电视棒体积仅有U盘大小，插在电脑的USB2.0接口上就可以收看、录制电视节目。方便旅游外出携带，特别适合笔记本电脑用户。它采用全新外壳设计，有标准RF天线接口，方便连接。虽然体积小巧，但是它同其他电视盒、电视卡产品一样，能提供电视节目的录制、捕捉、编辑、压缩等功能，麻雀虽小但五脏俱全。

天敏U盒UT822电视棒采用硅高频头接收电视信号，抗干扰能力强，可以接收及录制模拟电视节目，支持10位视频解码和16位音频解码。收看电视图像清晰流畅、色彩艳丽。方便录像的暂停功能以及“多计划预约录制电视节目功能”，让用户轻松实现电视录像。P

市场与动态



近期正值暑促，面向学生消费群的产品纷纷降价促销，虽然不是每个促销都超值，但在众多促销中还是可以发现不少超值的产品的。

笔记本电脑

最近ThinkPad R系列的集体降价颇受关注，其中R61e（7649AG2）甚至有经销商报出3999元的低价，这标志着ThinkPad的价格策略和原来相比有很大变化。便携笔记本市场方面，经过升级改良过后的华硕易PC 900以3999元的价格顺利上市，在市场上造成了不小的反响。



ThinkPad R61e（7649AG2）

手机

最近的手机市场还是以降价为主，比如多普达的P860以及P660这样的高端机型，降幅都在300元以上，而像摩托罗拉的E8、索尼爱立信的K858C以及三星的G608这些旗舰级机型，降幅也在100元以上。另外，有消息称夏普手机准备再次进入国内市场，感兴趣的读者可以关注本刊的后续报道。

数码相机

最近数码单反相机的价格持续走低，索尼α700报出了6900元（机身）的新低价，而火爆的α350双头套机也报出了6120元的低价，佳能EOS 450D套机依然保持在5700元的价格，尼康D60套机则只要4800元，此外奥林巴斯最新的入门级单反E520也出现在了市场上，套机售价为5380元。

个人多媒体播放器

最近魅族Music Card、Mini Player SL纷纷降价，降价过后2GB Music Card报价仅350元。以音质著称的iAudio i7价格也有调整，2GB的型号报价999元；另外由于性价比较好，三星E3、U3的1GB型号出现缺货情况。



魅族Music Card

处理器

Intel与AMD最近又打响了一场新的价格拉锯战。AMD全线发力，主打中低端市场的双核4600+和黑盒5000+分别跌到了400元和500元以下，针对中高端市场的羿龙处理价格也都有明显下跌，三核羿龙8450盒售价仅在770元左右，而四核羿龙9550盒售价也不过千元。Intel的主流双核产品依旧保持着小幅下跌，值得一提的是其采用45nm工艺制造的产品也开始全面下跌，E8200散/E8300散均已跌破1100元。

中关村产品参考价格 单位：人民币（元）

类别	品牌	型号	价格
笔记本电脑	联想	U110L7500-P黑/Y510MT2390-P/天逸F31GT2390W31024160PiVCW1b/C510MC/ThinkPad R61e 7649AG2/R61i 76509TC/R617755P1C/X61(7675KC1)/T61 7664CG1	13900/5800/5690/3500/3999/4800/7500/7700/11400
	惠普	V3646TU/dv2804/dv3013/2210b(KS293PA)/520(490)	5700/7450/9700/8900/4700
	Acer	TM5320(201G12C)/4715Z(3A0512C)/4520G (7A1G16Mi)/6920G(831G16MI)	3900/3800/4588/10500
	华硕	A8H237Sc-SL/F8H237Sr-SL/Z53QA55U-DR/X80HA55N-DR/M51Q75Sn-Sl/易PC二代	5300/6800/3890/4699/9200/3999
手机	诺基亚	N73/N95/N81/N82/N82导航版/6120c/N76/3110C/6300/5000/5310/5610/6500c/6500s/6110N/7310/7500/8800A	2380/4550/2900/3450/3690/1499/2480/880/1290/1099/1690/2299/1945/2650/2570/1499/1360/9680
	摩托罗拉	E8/U9/V8/E6/K1/Q8/Z3/Z6/L72/W510	2760/1999/2299/1880/1299/2599/1799/1799/1380/1099
	三星	U608/U908E/G608/D908i/i718/E258/J608/i408/W579/W159/W629/W559/E908/E958/F258/L258/E598	2299/3999/2900/1699/1899/999/1280/2190/4760/2980/7580/2330/1099/2450/1420/1820/999
	索尼爱立信	W908C/W958C/S500C/P1c/M608C/W580C/W610C/W830C/K550C/K790C/K818C/K858C/T658C	2650/1880/1798/3850/1698/2080/1498/1850/1280/1799/2550/3490/2280
	多普达	S1精英版/D600/P800/C858/E806C/D802/D805/P860/C750/P660/S600	3050/1999/3700/3999/4450/3100/3130/5280/2760/3450/3930
数码相机	SONY	α700/α200/α350/W130/T2/T300/W300/H10/H5	6900/4650（双头套机）/6120（双头套机）/1670/2150/2700/2440/2210/2830
	佳能	EOS 450D/EOS 40D/IXUS 860 IS/IXUS 960 IS/A650 IS/IXUS 80 IS/IXUS 90 IS/IXUS 970 IS/S5 IS	5700(套机)/6600（单机）/2330/2450/2250/1870/2320/2630/2800
	尼康	D80/D60/D40x/D40/P80/P5100	5450(单机)/4800（套机）/3980(单机)/3350（套机）/2780/2460
	松下	FZ18GK/FX100GK/LX2GK/TZ3GK/FX33GK/FX55GK/TZ2GK	3220/2190/2880/1960/1650/2100/1850
	富士	S9600/S8000fd/S5800/Z10fd/F50fd/F480/F40 fd/Z100fd/S8100/F100	3180/2550/1650/1020/2020/1250/1480/1630/2980/2530
	理光	R50/R7/GX100/R6/R5/GRD/GRDII/R8	1480/1880/3150/1780/1450/3360/3880/2400
	奥林巴斯	E-520/SP-560/FE-290/SP-570/μ-1030/μ-1010/FE-320	5380（套机）/2580/1500/3360/3000/2350/1300
	卡西欧	EX-Z75/EX-V7/EX-S880/EX-Z1200/EX-Z1080/S10/Z10/Z80	1080/1400/1550/2600/1650/2080/1950/1430
个人音频播放器	苹果iPod	nano3 4GB/classic 80GB/touch 8GB/shuffle3 1GB	1200/2000/2390/430
	iRIVER	Mplayer/T60 1GB/2GB/4GB/clix 2GB/4GB/E100 2GB/4GB/8GB	499/469/569/749/1350/1599/726/869/1180
	iAUDIO	i7 2GB/4GB/8GB/D2 2GB/4GB/8GB	999/1199/1449/1399/1549/1799
	三星	E3 2GB/U3 2GB/T10 2GB/4GB/P2 2GB/4GB/8GB/T08 2GB	399/499/799/999/1199/1399/1888/799
	魅族	Music Card 1GB/2GB/4GB/8GB/Mini Player SL 2GB/4GB/8GB	299/350/550/799/450/550/699
处理器	英特尔	赛扬420散/赛扬双核E1200盒/E2140散/E2160散/E2180盒/E6550盒/E7200盒/E8200盒/Q6600散	210/295/370/375/450/1080/985/1255/1320
	AMD	Sempron LE-1100盒/Athlon LE-1600盒/Athlon64 X2 4400+盒/65nm Athlon64 X2 5000+黑盒/6400+盒/Phenom 8450盒/Phenom 9550盒	220/270/390/490/999/775/1090

内存

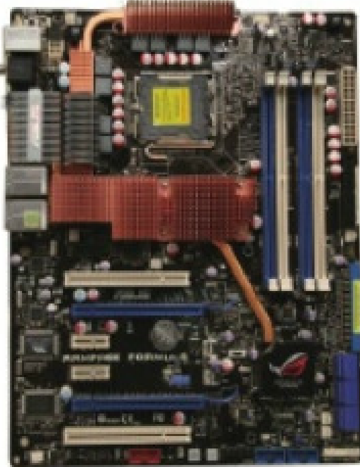
由于上游厂商提高内存颗粒的价格，目前主流DDR2 667 1GB内存普遍涨至145元左右，DDR2 800 1GB的售价则在150元左右。DDR3内存虽然已开始铺货，但价格较高。估计整个暑促期间，内存的价格可能会继续走高。

硬盘

主流硬盘市场持续下跌，目前西部数据和日立160GB串口硬盘均已跌至300元以下，320GB串口硬盘也跌至450元以下。随着用户对容量的需求不断提升，500GB产品逐渐走俏，目前大部分500GB串口产品价格为600元左右，日立的产品甚至跌至560元，值得主流用户考虑。

主板

AMD 780G和NVIDIA MCP78系列支持DircetX 10的整合型主板几乎成了AMD平台的装机首选。英特尔方面，由于P45系列主板相继上市，大部分P35主板的售价都有所下调，不少产品的价格在499～699元，适合主流用户选择。


华硕P45

显卡

暑促期间显卡市场总会有很多让人意想不到的超值产品出现，目前来看在500元以下价位，RADEON HD3650、GeForce 8500GT/8600芯片的显卡选择非常多，其中影驰的8600GT战斗版甚至报出了399元的低价；699～799元的主流价格段则出现了大量RADEON HD3690、GeForce 8600GT/960GSO可以选择；高性能的RADEON HD3870、GeForce9600/8800等的价格也都进入千元以内，近期打算升级的用户可以考虑。


影驰8600GT战斗版

显示器

由于液晶面板的价格开始呈现下降趋势，所以液晶显示器市场的价格也有一定的下调。目前市场上价格最便宜的19和22英寸产品分别报价1299元和1599元，20英寸的最低价格则在1400元左右，24英寸液晶显示器的价格则大多在3000元左右。


AOC 916SW

中关村产品参考价格 单位：人民币（元）

类别	品牌	型号	价格
内存	现代	DDR2 667 512MB/1GB	60/115
内存	金士顿	DDR2 667 1GB/2GB/DDR2 800 1GB/2GB	145/280/145/290
内存	宇瞻	DDR2 667 1GB/2GB/DDR2 800 1GB/2GB	145/275/145/290
内存	威刚	万紫千红 DDR2 667 1GB/2GB/DDR2 800 1GB/2GB/红色威龙DDR2 667 1GB/2GB/DDR2 800 1GB/2GB	139/270/145/280/160/280/175/310
硬盘	希捷	酷鱼7200.10 160GB散/250GB 8MB散/320GB 16MB盒/酷鱼7200.11 500GB散	320/360/435/585
硬盘	西部数据	2500JB/3200JB/1600JS/250GB YS/3200YS/6400AAKS/1TB GP	530/655/299/355/425/720/1380
硬盘	日立	台式机SATA 160GB/250GB/320GB/1TB	290/330/405/1390
硬盘	日立	笔记本电脑SATA 5400r/min 120GB/160GB	310/375
硬盘	三星	笔记本电脑IDE 5400r/min 80GB/100GB/120GB	405/510/555
主板	华硕	P5GC-MX-1333/P5GC/P5LD2-X-1333/P5E/P5E3/M3A32-MVP Deluxe-WiFi-AP	499/575/530/2120/1875/2195
主板	MSI	P35 Neo3/P35 Neo2-FR/G31M/P6NGM/P31 Neo/P5V2 Neo-V	800/999/499/599/599/299
主板	技嘉	T945GCMK/EG31MF-S2（rev. 1.1）/P31-S3G（rev.1.0）/MA78GM-S2H/EP35-DS3（rev.2.1）	499/599/650/699/999
主板	富士康	A78AX-S/A7GM-S/A6VMX/M7VMX-K/M7PMX-K/520A	599/658/468/499/599/499
主板	七彩虹	战旗C.X48 X9 Ver2.0/C.N78H X5 Ver1.6/C.N70S Ver1.5/C.M780G Ver1.4/C.N78U X5 Ver1.4	1599/699/350/520/599
主板	影驰	U7150/AN68M2/PV7100/影驰 御林军nForce 650i ULTRA	699/299/499/399
主板	昂达	N73PV魔固/A78GT/NF520TS/P35D/945GCT	599/599/499/699/399
主板	升技	IN9-32X MAX Wi-Fi/AN52S/IP35/NF-M2SV	1580/570/1150/390
主板	捷波	悍马HA05-GT/Odin PA78GT3-HG/悍马HA06	599/599/699
主板	英特尔	DG33FB/S5000VSA/3000AH	900/2350/1650
主板	ECS精英	945P-A(V3.0)/P35T-A（V1.0）/P965T-A(V1.0B)/945PL-A(V3.0)	399/699/566/490
显卡	蓝宝石	HD3870 512MB GDDR4海外版/HD3650 DDR3海外版(256MB)/HD3650至尊版(256MB)/2400PRO	980/490/560/360
显卡	七彩虹	逸彩8600GT-GD2 CF黄金版 H25(512MB)/镭风3650-GD3 CF黄金版 V12(256MB)/逸彩8500GT-GD3 CF黄金版 V14(256MB)	599/399/660
显卡	映泰	VR8503GT11猛龙超新星版(128MB)/VR8603GT21飞龙II代超新星版(256MB)/V8602GT51(512MB)	499/599/399
显卡	迪兰恒进	HD3690极捷号(256MB)/HD3850星钻(256MB)/HD3650雷钻(256MB)/HD3650黑钻(256MB)	699/699/499/399
显卡	Inno3D	9600GSO游戏战神/GF9600GT静音版 Accelero S1M(512MB)/GF8800GS(384MB)/GF8600GT游戏战斗(256MB)	799/999/899/599
显卡	华硕	EN8800GT-G-HTDP(512MB)/EAH3850-G-HTDI(256MB)/EN8500GT SILENT-HTD(512MB)	1899/1499/788
显卡	XFX讯景	GF8400GS-256MB-64b(PV-T86S-WAG)/GF8500GT-128MB-128b(PV-T86J-NAE)/GF8600GT-256MB-128b(PV-T84J-UAL)	499/499/699
显卡	微星	NX8600GT-T2D256EM-OC暴雪骑士/N9600GT-T2D512-OC/NX8500GT-TD256E	699/1399/599
显示器	三星	7T220/2232GW+/953BW/2243BWX/G19W/2243BW/943BWX/2253BW	2650/2400/1599/1999/1399/19201680/2200
显示器	明基	G2000W/G900WA/G2110W/G2400W/V2400W	1399/1299/1699/2799/3499
显示器	LG	L227WT/M228WA/W1942T/L222WT/L194WT/W2252TQ-PF/W1942S-BF/L1719S	2580/2680/1540/1699/1699/2199/1420/1399
显示器	飞利浦	190SW8/190EW8/220CW8/220XW8/220SW8+/220WS8/200CW8	1330/1300/2150/2580/1820/1699/1580
显示器	冠捷	913Fw/917Vw/915SW/197P2/2116S/916SW/912Sw+/2016Sw	1350/1370/1369/1799/1599/1299/1350/13996
显示器	Acer	AL2216WBD/X223Wbd/AL1981Wbd/X173W/AL1916WAs/AL1916WAsd/X193 Wb/AL1916 Cb	1799/1899/1399/1280/1399/1599/1350/1499
显示器	优派	VA1916w/VX1940w/VX2240w/VX2255wmb/VX2640W/VX1962wm/VX2255wmh	1399/1899/1820/2199/3666/1799/2199
显示器	长城	M228/L223/M97/Z96/G96/M227/M247/M205/M196/M2217	1699/1880/1270/1490/1599/1599/2680/1499/1540/1588

注：以上报价由IT168网站（www.IT168.com）提供，截止日期：2008年6月22日。

应用心得

编者按： 包括闪盘在内的USB设备的普及率越来越高，已经是电脑使用中的必备设备。关于闪盘等设备的使用技巧和注意事项也越来越被重视，本期推荐了两篇与闪盘等USB设备有关的文章，敬请关注。

本期推荐文章

关机了，别忘了拔下闪盘

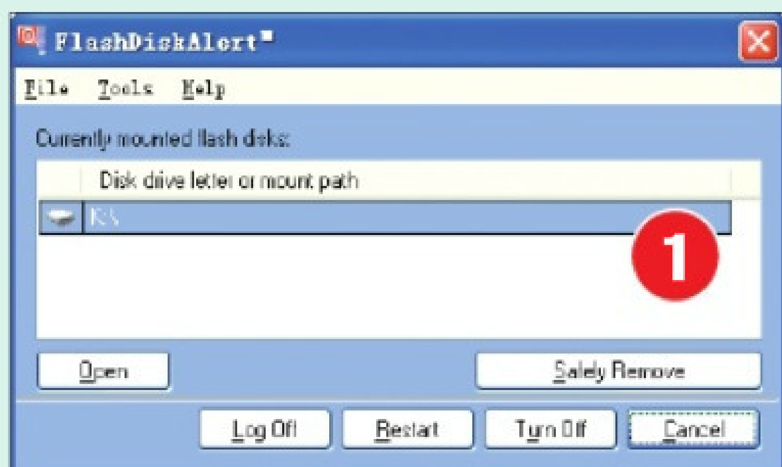
■河南 冰玉

在使用闪盘时，我们都有这种体会，当将闪盘连接到电脑上，执行了数据的复制等操作后，往往忘记将其及时拔下。当使用完电脑后，可能随手将其关闭，而忘记了闪盘还连接在电脑上。当你到了其他场合需要使用闪盘时，才想起闪盘还遗忘在别的电脑上。

实际上，忘记拔下闪盘还有其他潜在危害。例如：电脑启动时较大的电流会造成冲击，可能对闪盘造成损坏，电脑启动时检测闪盘会减低启动速度等。如何才能在关闭电脑及时拔下闪盘，免去上述烦恼呢？使用FlashDiskAlert这款独特的软件（下载地址为http://www.moveax.com/downloads/fda/FlashDiskAlertSetup.exe），就可以轻松解决上述问题。

FlashDiskAlert可以监视Windows关机动作，当发现电脑上连接有闪盘设备时，即可自动取消关机操作，同时弹出提示窗口，你只有安全移除了闪盘，才可以正常关闭系统。

FlashDiskAlert启动后在系统后台执行，在系统托盘中双击FlashDiskAlert图标，在FlashDiskAlert主窗口（**如图1**）中列出当前连接的所有闪盘设备，点击“Open”按钮，可以打开选中的闪盘设备，在资源管理器中浏览其内容。点击“Safely Remove”按钮，可以安全移除选中的闪盘设备。点击“Log Off”

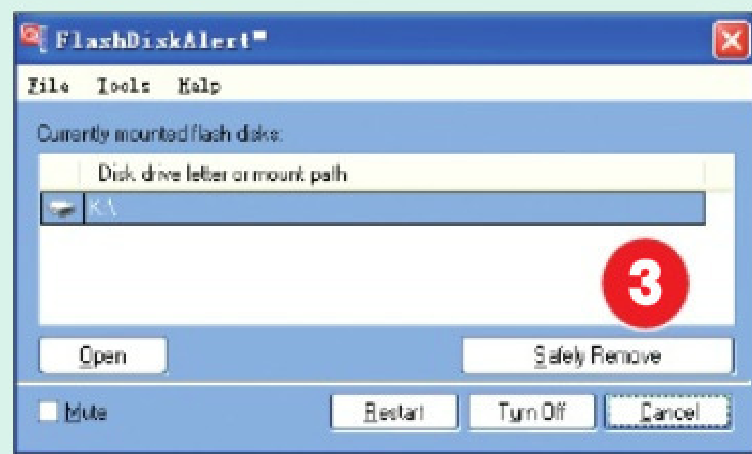


“Restart”“Turn Off”等按钮，可以执行注销、重启、关机等操作。

点击菜单“File”→“Properties”，在设置窗口（**如图2**）中勾选“Log Off”项，表示在执行注销操作时，自动检测本机是否连接有闪盘设备，如果存在的话可以终止关机操作。勾选“Restart/Turn Off”项，表示在执行重启/关



机操作时，如果检测到在本机上连接有闪盘设备，可以终止关机操作，同时弹出警告窗口，提示你及时拔下闪盘。勾选“Enable sound”项，表示在执行上述拦截操作时，会播放报警音乐。勾选“Use the speaker instead of the sound card”项，表示使用机箱中的小扬声器取代声卡播放报警音乐。之后点击OK按钮保存设置。这样，当在没有移除闪盘的情况下执行关机操作时，FlashDiskAlert可以终止关机操作，同时伴随着警告音乐弹出提示窗口（**如图3**），在其中列出所有的闪盘设备，如果点击“Cancel”按钮，可以终止关机操作，让系统返回正常运行状态。点击“Safely Remove”



按钮，可以安全移除选中的闪盘设备，同时取消关机动作。如果点击“Restart”“Turn Off”按钮，表示强制执行重启、关机操作。此外，当你已关闭电脑时，却发现有些重要的文件没有复制到闪盘上，此时闪盘仍然插在电脑中，它可通过FlashDiskAlert的拦截动作，顺利的完成文件的复制操作，之后正常关机即可。P

巧妙追踪USB设备活动的“踪迹”

■河南 花的神明

随着闪盘、移动硬盘等USB设备的广泛使用，方便了移动存储的同时，也对系统的安全性带了不可忽视的影响。现在通过闪盘传播的病毒越来越多，在使用闪盘过程中，病毒很容易趁机侵入系统。闪盘等USB设备体积小巧便于携带，别人只需将闪盘连接到电脑上，通过简单的复制操作，即可悄无声息地窃取电脑中的重要数据。因此，对本机或者局域网中的USB设备使用情况进行全面跟踪和监视，就显得非常重要了。使用本文中介绍的USBDeview、USB魔法师、USB CopyNotify!等软件，就可以轻松实现上述功能，让你及时全面地了解本机或局域网中USB设备的使用情况。

一、USBDeview

当在本机上连接并使用USB设备时，Windows可以自动记录相关的历史信息，使用USBDeview这款小巧的绿色软件，就可以查看系统记录的USB设备连接信息。在USBDeview主窗口（**如图1**）中显示当前和曾经连接在本机上的所有USB设备信息，其中绿色图标表示该设备正处于连接状态。



在记录列表中依次显示USB设备的名称、该设备的描述信息、该设备是否处于连接状态、该USB设备的移除情况（如果显示为“Yes”表示正常移除，否则为非正常移除）、分配给该USB设备的盘符、该USB设备的连接时间、最近一次插拔的时间、该设备占用的USB端口号、该USB设备的类型/串号/产品ID等信息。选中正在使用的USB设备，点击F9键可以将其安全移除。如何删除不需要的记录信息呢？点击菜单“File”→“Uninstall Selected Items”项，即可将选中的记录信息删除。USBDeview提供了历史信息导出功能，在列表的右键菜单中点击“HTML Report –Selected Items”项可以单独导出选中的USB设备的连接信息。选择“HTML Report –All Items”项，可以导出所有的USB设备连接信息。下载地址为 http://www.nirsoft.net/utils/usbdeview.zip

二、USB魔法师

在USB魔法师主窗口左侧点击“U盘监视”项，在右侧窗口（**如图2**）中根据连接设备的列表，显示所有连接在本机上的USB设备名称。在窗口底部显示所有USB设备的详细信息，包括分配的盘符以及连接、移除动作。



如“Adding USB\VID_04CF&PID_8819\000100000000”项，表示有闪盘连接到本机上，其硬件识别码为“VID_04CF&PID_8819\000100000000”。例如“Removing USB\VID_04CF&PID_8819\00010000000”项，表示有闪盘从本机上拔出。这样根据以上记录信息，我们就可以及时发现哪些USB设备在本机上使用过，根据其硬件识别码可以识别对应的USB设备。

例如可以将对方的闪盘重新连接到本机上，根据其识别码信息，就可以准确得知该设备是否在本机上使用过。USB魔法师可以对连接到本机上的USB设备的使用情况进行全面监视和记录，帮助你深入了解别人在本机上操作USB设备的情况。

USB魔法师窗口左侧点击“读写监视”项，在右侧窗口中可以显示连接到本机上的闪盘执行过了哪些文件操作，包括文件复制、移动、删除、更名等操作。

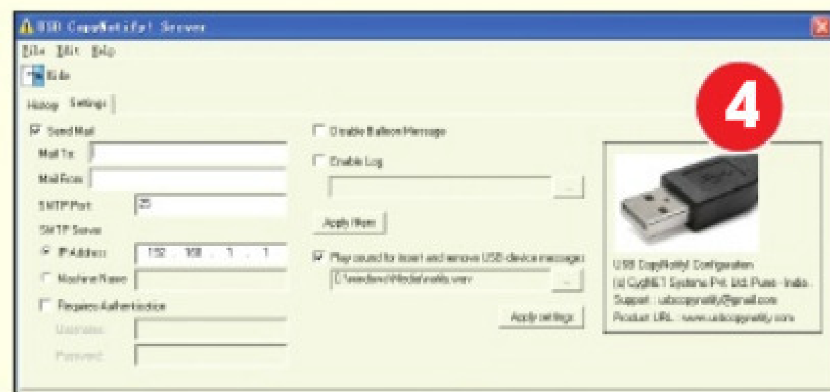
如何对连接到本机上的USB设备进行适当的控制呢？在USB魔法师窗口左侧点击“读写控制”项，在右侧窗口（**如图3**）中选择“USB设备介质可读写”项，表示允许在本机上正常使用USB设备。选择“USB设备介质只读”项，表示只能在本机上读取USB设备上的数据，禁止向其中写入数据。选择“USB存储介质禁止读写”项，表示禁止将连接在本机上的USB设备设置为不可用状态，禁止在其中执行数据的读写操作。当然，USB魔法师还提供了USB设备的免疫、防毒、快速移除以及注册表监视等实用功能。下载地址为 http://www.crsky.com/soft/10953.html。



三、USB CopyNotify!

上述软件只能在本机上记录USB设备的使用情况，那么在局域网环境中，如何全面跟踪USB设备的活动情况呢？使用USB CopyNotify!这款小巧的软件，就可以轻松解决上述问题。

在服务器上执行USB CopyNotify!的安装程序，在其中的“Choose Components”窗口中选择“USB CopyNotify! Server”项，表示安装服务器端USB CopyNotify!程序。在系统托盘中的USB CopyNotify!图标的右键菜单中点击“Settings”项，在配置窗口（**如图4**）的“Settings”面板中勾选“Send Mail”项，表示当接收到客户端发送来的USB设备活动监控数据时，可以将其发送到预设的邮箱中，也可以在其下设置收信人地址、发信人地址、SMTP服务器的地址及SMTP服务器的认证信息等。



当服务器端接收到客户端发送来的USB设备活动信息时，可以在屏幕右下角弹出相应的提示信息。这样，可以让管理员及时了解客户机上的USB设备活动情况。勾选“Enable Log”项，激活USB CopyNotify!日志记录功能。勾选“Play sound for insert and remove USB device message”项，点击浏览安娜选择对应的WAV音乐文件，这样当在客户机上连接或者移除USB设备时，可以在服务器端播放预设的音乐文件。

其余的设置保持默认即可，这样，当客户端的USB CopyNotify!监视到本机上USB设备的使用情况后（例如连接移除动作，读写文件等），可以将监控信息发送到服务器端，你可以随时打开“History”面板，在其中了解所有客户机上的USB设备活动情况，包括记录的日期和时间、客户机名称、用户账户、IP、操作USB设备的动作类型等。



在所有客户机上执行USB CopyNotify!的安装程序，在其中的“Choose Components”窗口中选择“USB CopyNotify!

Client”项，表示安装USB CopyNotify!客户端程序。在客户端USB CopyNotify!配置窗口中选择“IP Address”项，输入服务器端的IP地址即可（**如上页图5**）。其余的设置保持默认，实际上，USB CopyNotify!的监视功能很强大，当在客户机上执行插入USB设备、移除USB设备、拦截USB设备、为USB设备分配盘符、解除USB设备绑定、在USB设备上执行文件操作（例如创建、添加、删除、修改、重命名文件等）、在USB设备上执行文件夹操作时，USB CopyNotify!都可以将其记录下来，并将监视信息发送到服务器端USB CopyNotify!中。下载地址为http://www.cyspl.com/downloads/USBCopyNotify!.exe。

不常用的硬件和服务，快停自如还提速

■甘肃 杨兴平

Windows和应用程序安装的一些硬件和自启动服务我们不常使用，对于这种硬件和服务，在平时停用它，在使用的时候再去启动它，显然会节约大量的系统资源。但是停用和启用这些硬件和服务，需要到控制面板中打开设备管理器和服务管理窗口，非常麻烦，能不能创建一个快捷方式，在桌面上快速启动和停用这些硬件和服务呢？

一、硬件的启动与停止

硬件的启动与停止我们可以下载微软的命令行工具DevCon，它可以替代设备管理器。使用DevCon，你可以启用、禁用、重新启动、更新、删除和查询单个设备或一组设备。该工具的下载地址为http://download.microsoft.com/download/1/1/f/11f7dd10-272d-4cd2-896f-9ce67f3e0240/devcon.exe，下载得到的“devcon.exe”是一个自解压包，双击将其解压，然后将解压得到的“devcon.exe”文件复制到“C:\WINDOWS\system32”目录即可完成DevCon的安装。

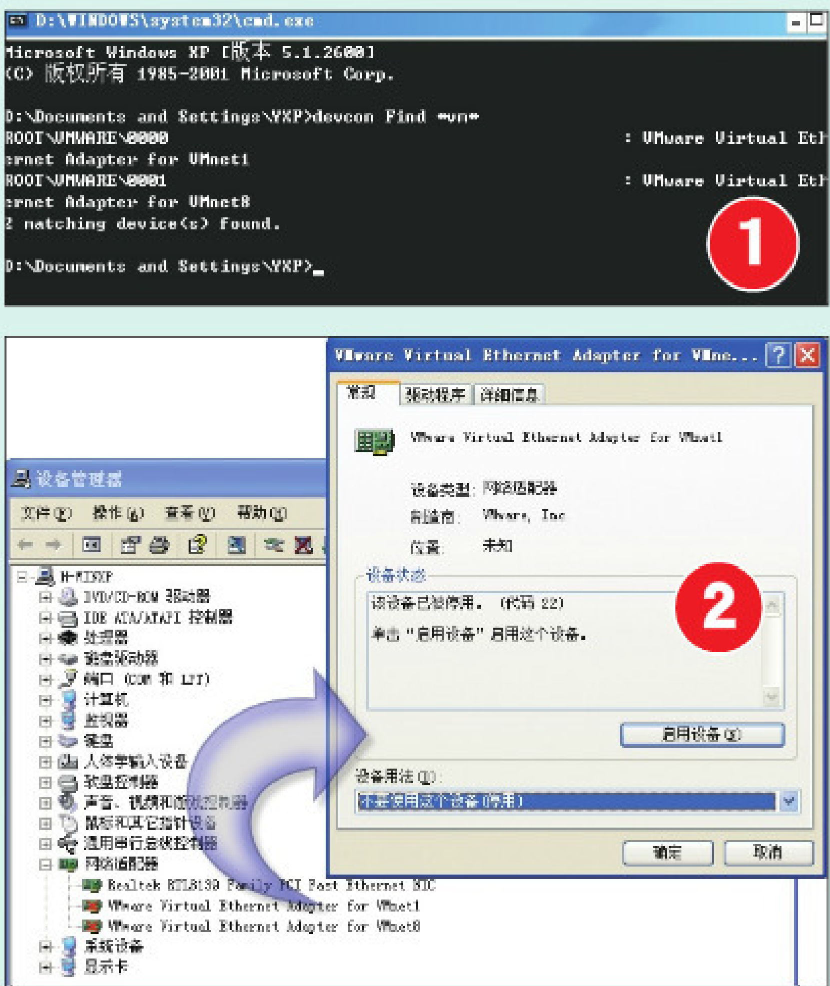
DevCon是命令行工具，只能在“开始→运行”对话框和CMD窗口中使用。该命令有多个参数，我们这里使用的参数主要有下面几个。

Find——查找与指定的硬件或实例ID匹配的设备；

Disable——停用与指定的硬件或实例ID匹配的设备；

Enable——启用与指定的硬件或实例ID匹配的设备。

VMware Workstation是我们常用的虚拟机软件，该软件安装后，会安装两个虚拟网卡，下面就用上面介绍的命令来停用和启动这两个设备。



在CMD窗口中，输入“devcon Find *vm*”（“*”为任意多个字符的通配符）可查询设备名中含有“vm”的设备（**如图1**）。

输入“devcon Disable *vm*”可停用设备名中含有“vm”的设备（**如图2**）。

输入“devcon Enable *vm*”可启用设备名中含有“vm”的设备。

二、服务的启动与停止

在Windows平台上，启动和停止一个服务我们可使用NET命令。NET是Windows的一个内部命令，它也有多个参数，在这里我们使用的主要参数有Start和Stop，Start用来启动服务，Stop用来停止服务，如果想停止一个服务，只要输入“net stop 服务名”后回车即可；同理，输入“net start 服务名”，即可启动一个服务。

三、快速启动服务与硬件

批处理是一种在CMD窗口中批量执行命令的文件，它可以使用记事本进行编辑。使用上面介绍的命令创建一个批处理文件，然后在桌面上创建该批处理文件的快捷方式，就可以快速启动和停止服务。在上面的实例中，VMware Workstation除了安装了两个虚拟网卡以外，还会安装多个自动启动的服务，下面就创建一个批处理来快速停用这些设备和服务。

```
devcon Disable *vm*
net stop VMAuthdService
net stop VMnetDHCP
net stop "VMware NAT Service"
```

在上述代码中，第一条命令用来停用设备名中含有“vm”的网卡，后3条命令用来停止VMware的3个自启动服务。在记事本中，把上述代码保存为BAT格式的文件，然后在桌面上创建该命令的快捷方式，就可快速停止这些硬件和服务。

小提示：双击BAT文件，会弹出CMD窗口显示代码的执行过程，如果不想让CMD窗口出现，可以使用VBS脚本。

```
Set ws = CreateObject("Wscript.Shell")
ws.run "cmd /c 批处理文件名",vbhide
```

在记事本中，修改“批处理文件名”，然后将其保存为“.vbs”文件，这样当运行该VBS文件时，要执行的BAT文件就不会显示CMD窗口了。

同样的道理，用记事本编辑以下代码，我们可以启用硬件和服务。

```
devcon Enable *vm*
net start VMAuthdService
net start VMnetDHCP
net start "VMware NAT Service"
```

需要说明的是，VMware Workstation安装的服务都是随操作系统自动启动的服务，可以在服务窗口中把它们调整为手动启动，这样利用上面创建的快捷方式，我们既可节约系统资源，又可快速启动和停止这些硬件和服务。

零缓冲，为在线视频加速

■辽宁 QS

很多朋友都是六间房、土豆、我乐（56）、Youtube等视频站点的常客。在这些视频站点中有许多非常有意思的视频作品，可以令我们大饱眼福。但由于这些视频站点同时在线人数多，再加上有些用户自身带宽的原因，在线观看时迟滞、卡机的现象时有发生。一部40分钟左右的视频，有些看1小时还播放不完，令人颇为烦恼。不过现在大家不用再着急了，借助于VideoSpeedy我们就可以为在线视频加速，做到零缓冲，让在线视频顺畅播放。

VideoSpeedy基于P2P技术的视频加速，能够对直播或点播的WMV/ASF/RM/RMVB/FLV等格式的流媒体进行加速。下载安装完毕，我们无需任何设置，VideoSpeedy会自动坚守在系统托盘区为在线视频加速。现在我们打开土豆网，随便找个视频文件测试一下。

先关掉VideoSpeedy，再打开链接，记录下缓冲完成的时间“2分40秒”。现在打开VideoSpeedy，清空IE缓存，再次打开刚才的链接。托盘区的VideoSpeedy图标开始转动，侦测到视频链接；开始加速，缓冲瞬间即可完成，非常迅速。现在看视频不用再苦熬傻等了吧。

VideoSpeedy为何有此加速“神功”呢？VideoSpeedy采用P2P、P2SP、多任务分块下载、分块Cache等技术，把一个大的视频文件分成许多小块，按照一个预定的策略分散到各个客户机上。当用户进行视频观赏时，分别从不同的客户机上下载数据，然后按照一定的策略进行组合，从而实现视频的加速。因此，同一节目观看的人数越多，加速的效果也越好。点击托盘区中的VideoSpeedy图标，我们可以查看正在加速的视频，同时可以管理加速完成的视频并进行分门别类的管理，非常方便和实用（**如右图**）。



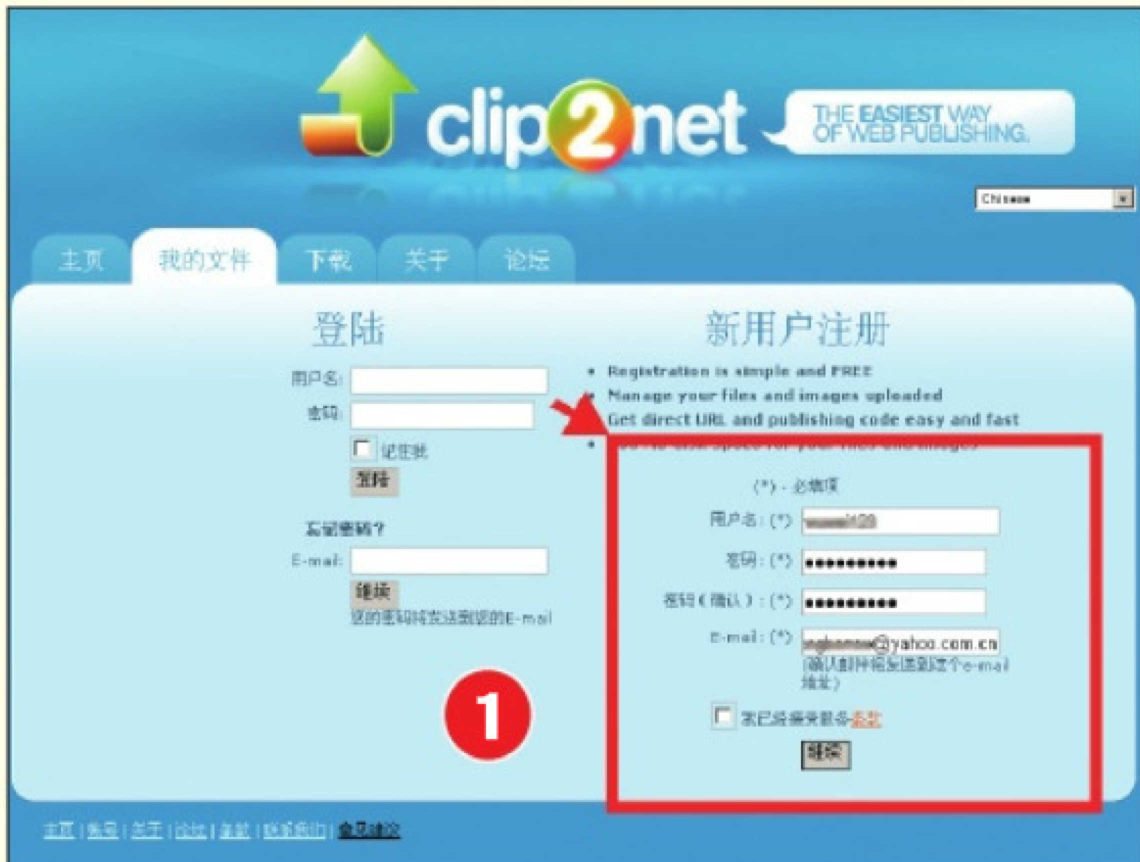
为截图即时找个网络保存空间

■湖北 汉口鱼

由于工作关系，笔者经常需要在桌面截图。以往为了文件安全，还会将这些截图上传到网络硬盘或邮箱中备份保存，但如此一来二去实在繁琐。难道就没有更简便的法子吗？试试Clip2Net（下载地址为http://clip2net.com/download.html）这款软件，它可以在你每次截完图后，立即将图片上传到服务器中永久保存，省去了自己再去找位置备份所带来的麻烦，非常方便。

一、注册

Clip2Net虽是免费工具，但如果想要将截图永久保存到软件开放商的服务器中，首先需注册才行。打开http://clip2net.com/members.html/这个网址，在用户名、密码和E-mail空白框内输入相应的内容，并将“我已接受服务条款”一项勾中，然后单击“继续”按钮（**如图1**）。稍等片刻，Clip2Net会发一封确认邮件到你的电子邮箱中。打开该邮件，点击一下其中的确认链接就可以了（**如图2**）。





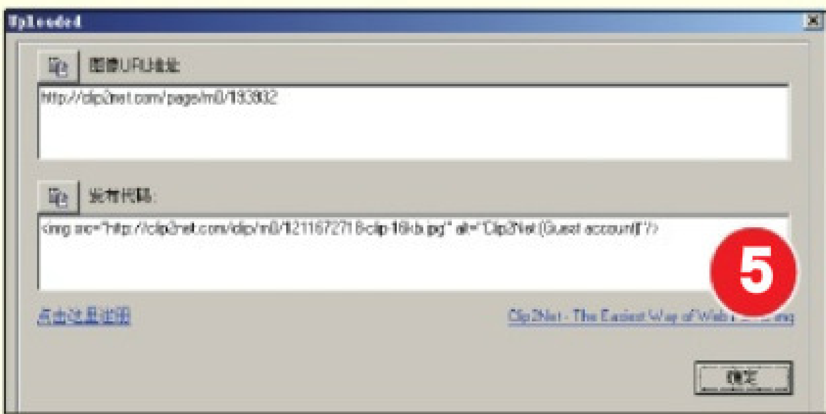
二、截图

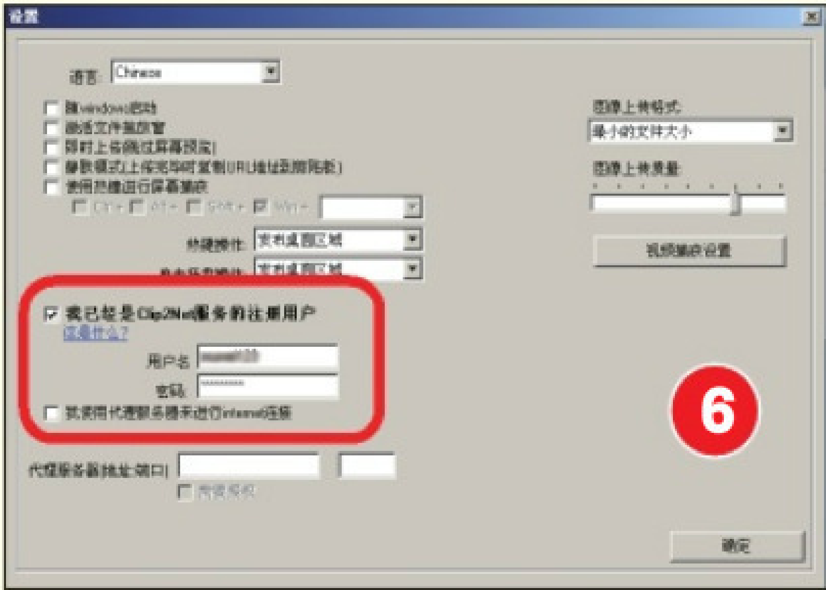
注册完成后，下载并启动Clip2Net，这时在系统托盘中会出现其程序图标。当想截图时，先用鼠标点击一下该图标，然后像使用其它截图工具一样，在桌面上进行截取即可。截取完毕后，会弹出“预览”窗口（**如下页图3**）。假如还想对该截图进行修饰的话，选择右上方相应的工具按钮进行操作便可。



三、保存

截图处理好后，可以在“注释”空白栏中输入些图片说明文字，接着单击“在服务器中保存”下拉框，选中“越久越好”一项，最后单击“发布”按钮（**如图4**）。上传完后，软件会反馈一个该图片的备份地址（**如图5**），以后我们便可通过该地址链接随时查看自己的截图。当然，你也可以将该链接发给需要的朋友，与对方共享图片。





四、提示

如果想将截图保存到自己所注册账号的Clip2Net服务器中，Clip2Net启动后还需先设置一下。右键点击系统托盘中的Clip2Net程序图标，然后在弹出的快捷菜单中选择“设置”命令。这时会出现“设置”窗口，把下面的“我已是Clip2Net服务的注册用户”选中，并输入用户名和密码，单击“确定”按钮即可（**如图6**）。P



病毒名称：灰鸽子变种BJC（Backdoor.Win32.Gpigeon2007.bjc）

病毒类型：后门病毒

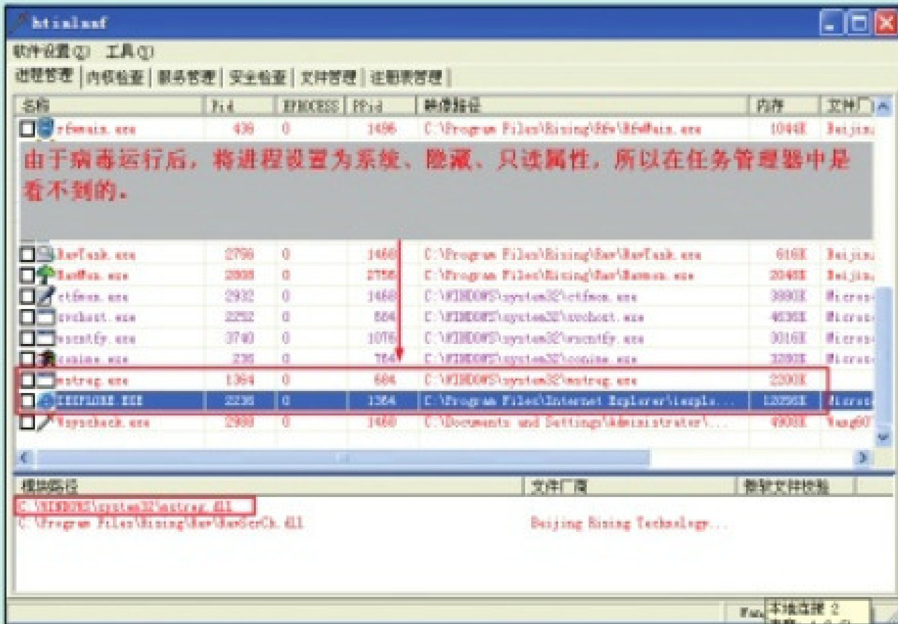
病毒危害级别：★★★

病毒分析：该病毒运行时会首先将自身拷贝到系统目录下，并设置成隐藏、系统、只读属性。然后病毒会创建系统服务，实现随系统自启动。它还会新建IE进程并设置该进程为隐藏，然后将病毒自身插入该进程中。通过后台记录用户键盘操作，病毒会偷取用户信息和本地系统信息等，并将该信息发送给黑客。用户计算机将被远程控制，不自主地删除文件、远程下载上传文件、修改注册表等，给用户的计算机和隐私安全带来很大隐患。

手工删除：

第一步：清除掉内存中的病毒

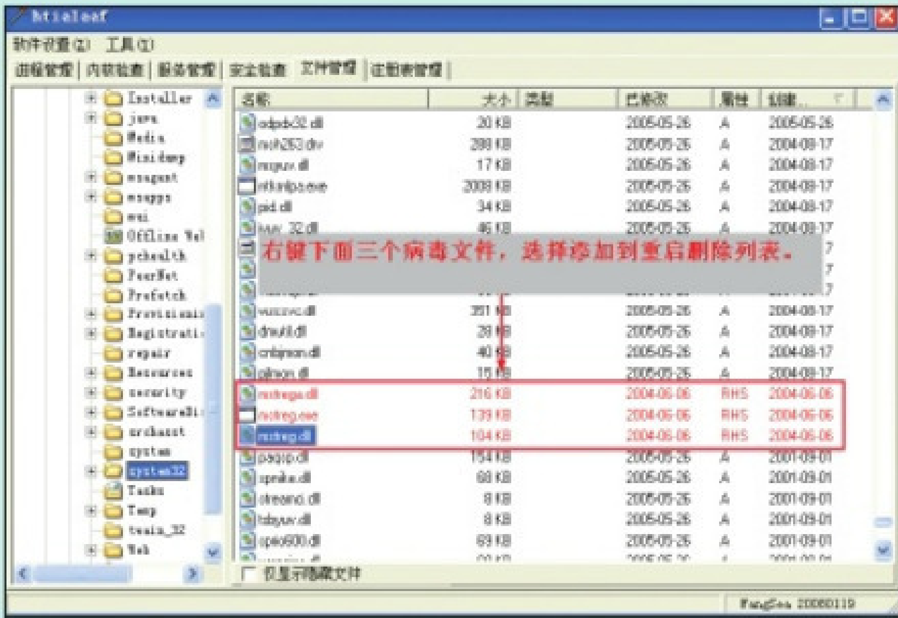
1.由于病毒执行后，将病毒进程设置为系统、隐藏、只读属性，在任务管理器中是看不到的，可使用wsyscheck工具查看进程可以找到。



2.找到名为mstreg.exe和iexplore.exe的进程，在其上点击鼠标右键，选择“结束进程”。

第二步：删除病毒文件

由于病毒文件被设置了系统、隐藏、只读属性，在Windows资源管理器中是无法看到的。使用“wsyscheck工具”→“文件管理”，进入c:\windows\system32\文件夹中，在mstrega.dll、mstreg.exe和mstreg.dll文件上面点击鼠标右键，选择“添加到重启删除列表中”（因为病毒将文件挂在所有系统进程中，所以无法直接删除）。



第三步：删除注册表中的病毒服务

1.打开“wsyscheck工具”→“服务管理”，在c:\windows\temp\mc21.tmp和c:\windows\system32\mstreg.exe这两个病毒服务项上面分别点击右键，选择“删除所选中的服务与文件”。

2.关闭wsyscheck工具，执行重启删除文件操作，重新启动计算机。

瑞星提示：

1.手工清除病毒有一定风险，建议使用杀毒软件进行清除；2.安装专业的防毒软件升级到最新版本，并打开实时监控程序；3.养成良好的上网习惯，不打开不良网站，不随意下载安装可疑插件；4.把网银、网游、QQ等重要软件加入到“瑞星账号保险柜”中，可以有效保护密码安全。

如遇病毒，请拨打反病毒急救电话：010-82678800 或访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn P

读者　费扬问：我的电脑安装了Windows XP系统。C盘空间由于在最初分区时没有规划好，不够大，一度剩余空间已经很少。按照以前你们曾提到过的方法，清理了一些空间出来，但现在又有些不足了。请问还有其他节省系统盘空间的方法吗？

答：在电脑使用过程中，系统分区空间逐步变小的确是一个比较麻烦的问题。建议你首先将临时文件夹、IE缓存等移出系统盘，另外最好把“我的文档”也转移到其它分区中去。接下来可以删除一些不必要的系统文件，进一步减小系统分区的体积。进入命令提示行窗口，输入“sfc /purgecache”并回车，将会删除%systemroot%/system32/dllcache文件夹中所有的备份文件。同时对于熟手而言，完全可以删除帮助文件——直接删除Windows目录下的“Help”文件夹就可以了。

而在Windows目录下，我们通常可以看到一些名称为“$NtUninstallQ******$”的文件夹，其中保存了通过Windows Update所安装补丁的备份文件，可以直接删除。还可以删除备份的驱动程序，即位于“%systemroot%/Driver Cache/i386”文件夹下的Driver.cab文件。如果你的机器性能不错的话，还可以将系统盘压缩，这样能省出不少空间。最后提醒一下，在为硬盘分区时，系统盘空间不应低于20GB（安装Vista的话，不应低于30GB），同时尽量将个人数据和程序文件都放到非系统分区中。

读者　李伯利问：我使用QQ软件很多年了，上面不少好友的名字都改过很多次。请问是否能找到某些朋友QQ号的最原始昵称？

答：你可以尝试一下下面的方法。首先登录QQ秀（http://qqshow.qq.com/）的主界面，然后用自己的QQ号和密码进行登录。登录之后，随意选择一个QQ秀并且进行试穿。试穿完之后点击下边的“他人付账”按钮，在“付账人号码”中输入要查询的原始名称的QQ号，在“索要留言”中随意进行填写。都输入完之后，点击“提交”按钮，就会显示出对方的原始QQ名称，就可知道对方的QQ原始名称是什么了。此技巧不仅可以用来查询其他QQ号码的原始昵称，在登录后，也能查看到登录号码的原始昵称。

不过这个方法还不是太可靠，限制也较多。比如需要查询的人必须在自己的好友列表中，此外，对方需开通了QQ秀功能才可以。为了避免出现忘记好友对应昵称的问题，建议大家还是及时给重要的好友加上备注姓名比较妥当。

读者　何志军问：我在上网时常常一边玩游戏，一边聊天，甚至有时还同时玩两个不同的游戏。而现在的游戏基本都是全屏的，运行后整个屏幕只能看到当前运行的游戏，其他聊天软件和游戏界面都是不可见的，感觉不是太爽。请问如何解决这个问题呢？

答：这个问题有两种解决办法。一是来“硬”的，即在显卡支持的前提下，再购买一台显示器。使用双显示器，让不同的应用程序分别显示在不同的显示器上。这种方法效果不错，但投入较大，而且在日常使用时还要耗费更多的电能，显得有些“奢侈”。

第二种方法就是来“软”的，设法用合适的软件来解决这个问题。这里给大家推荐一款叫“Actual Window Manager”的软件。利用它，我们可以调节全屏程序（如游戏）窗口的大小以及在屏幕上的显示位置，使我们可以在屏幕的有限空间内同时打开游戏窗口和聊天窗口等。Actual Window Manager的使用比较简单，大家自行尝试一下即可掌握。另外提醒大家注意一点，这款软件最好配合高分辨率的宽屏液晶显示器使用，能获得更好的效果。

读者　法式面包圈问：最近我将IE升级到了7.0。看资料说IE 7.0在安全性上有较大改进，比如增加了专门的安全状态栏。请问如何通过该状态栏的颜色来确保上网时的安全呢？

答：与其以前的版本相比，IE 7.0在安全性方面的确做了一些改进，比如说反钓鱼功能。其中，对习惯于网上购物与使用网上银行业务的用户而言，最重要的安全功能增强应属安全状态栏。所谓安全状态栏，是指在用户访问安全链接的网站时，会在地址栏中显示安全网站的标识，同时以颜色表示该网站使用的证书是否有效，并显示证书验证组织所执行的验证级别。通常在连接到非法的钓鱼网站，或者网站的证书已过期、无效抑或发生错误时，地址栏会以醒目的红色向用户提出警告；如果连接到合乎要求的安全网站时，在地址栏则用绿色向用户提示可放心使用。一般而言，要让IE 7的地址栏显示为绿色，网站需使用EV SSL（扩展验证：Extended Validation Certificate）。这表示浏览器和网站之间的通信已加密，并且该证书颁发机构已确认此网站由某企业所有或运行，该企业是根据该证书和安全状态栏上显示的权限进行合法组织的。黄色表示无法验证该证书或颁发该证书的机构身份，可能表示该证书颁发机构的网站出现问题；白色表示该证书已正常验证，浏览器和该网站之间的通信已加密，不过证书颁发机构未对该网站的商业行为作出任何声明。

读者　Verbatim问：办公室有几台电脑上存储有重要的设计资料，操作系统为Vista。为防止资料轻易通过U盘等设备拷贝出来，请问如何禁止系统向USB存储设备写入数据？

答：如今使用各类USB存储设备在不同计算机间拷贝和转移数据是十分轻松的，这给我们的日常工作带来了很大方便。不过这也在数据安全方面带来了新的问题，即他人可轻而易举地从我们的电脑中拷贝任何文件，当我们的PC中存有重要数据时是一个相当麻烦的问题。好在我们可以设置对任何插入USB端口的存储设备“写保护”，即禁止向USB存储设备写入数据。这样可以避免不当的使用者从我们的PC中转移数据，至少增加其拷贝数据时的操作难度。要设置禁止向USB存储设备写入数据，操作很简单，可按如下步骤进行：

打开注册表编辑器（如果触发UAC而弹出提示窗口，请点击“确认”），找到如下注册表分支（如果该分支不存在，则创建之）：HKEY_LOCAL_MACHINESYSTEMCurrentControlSet Control StorageDevicePolicies；创建名为“WriteProtect”的DWORD注册表项（32位），将“WriteProtect”值设为“1”。当需要向USB设备写入数据时，将该值设为“0”即可。另外，建议存放敏感文件的磁盘分区最好采用NTFS格式。这样我们可以对敏感文件进行各种权限控制，甚至加密，进一步保障了重要文件的安全性。





头牌新闻

软件产业形成价值链

■本刊记者 冰河

2008年6月12日至14日，第十二届中国国际软件博览会在北京展览馆隆重举行。本届展会内容涵盖产业政策规划、行业标准、软件技术与发展趋势、产品及信息服务展览、投融资和企业人才洽谈等。“中国国际软件博览会”已经成功地举办了11届，多年以来，在工业和信息化部、国家发改委、科技部以及北京市政府等政府部门的直接领导下，在全国各部门、各地方、广大企业及社会各界的大力支持下，中国软件行业协会与其他承办合作伙伴不断努力、不断进取。“软博会”已经得到了国内软件企业、跨国软件企业、传统产业用户的肯定和认同，影响力不断扩大，品牌知名度进一步提高，逐步成长为大力宣传国家软件与信息服务业政策、集中展示产业发展成就、促进国内外产业交流与合作的软件行业盛会。



工业和信息化部副部长娄勤俭致开幕辞

本次大会以“软件助科技奥运 创新促两化融合”为主题，以合作共赢、以用兴业为宗旨，关注重点放在国内外软件产业的资源整合、未来应用上。力争为国内外的软件产业链内的各个环节创造相互交流合作的契机和良好的环境。其中的主要亮点如下：1.集中展示我国软件产业30年的发展成果、历程和经验。今年是我国改革开放30周年。本届软博会除了以展览、论坛等形式集中展示我国软件产业30年的发展成果以外，还将在展馆的醒目位置设置序厅，以文字、图表等形式言简意赅地介绍我国软件产业在改革开放的30年中不断成长，从无到有、从小到大，到目前已发展成为产业规模达到5834亿的国家基础性、先导性、战略性产业的发展轨迹。2.举办13场高水平、有深度的论坛。其中包括软件产业高峰论坛、网络应用论坛、中国高性能计算应用高峰论坛、IT渠道推进中小企业信息化论坛、开放环境与开源软件生态链论坛、系统与软件度量国际论坛等。3.奥运软件服务。在3000多平米的“北京馆”，联想、华体、新奥特、华旗等著名企业将现场展示科技奥运成果。如联想推出的“联想奥运一点通”软件，可以提供全方位的奥运知识、奥运资讯甚至北京地区的旅游、交通和饮食信息；华体推出的项目管理软件实现对奥运场馆有计划的动态管理和控制；由北京市科委积极构建的北京软件产业基地公共技术支持体系，通过“北京软件产品测试平台”建设，为软件企业提供专业化、规范化的软件测试服务。4.发展科技不忘赈灾。温家宝总理在北川中学题写了“多难兴邦”，当一个国家、一个民族处于大难时，任何一个单位、一个群体、一个人、一项活动都要挺身而出。同舟共济、守望相助的民族精神，是中华民族从磨难走向复兴的能量所在。四川汶川发生8.0级地震后，众多软件企业在第一时间站了出来，他们不仅捐钱捐物，而且利用各自优势资源和渠道，为抗震救灾工作贡献自己的力量。据不完全统计，用友、中国电子信息产业集团、东软、方正、神州数码、浪潮、微软、金山、瑞星、金蝶等众多软件企业向灾区捐出巨额资金，大批救灾物资源源不断运往灾区，为灾区人民送去强有力的爱心支持。“软博会”在展馆内设置抗震救灾专区，动态展示我国IT界企业、单位和精英们的捐助情况，并开展多项活动。



硬件店

爱国者发布妙笔“听书”

2008年6月11日，华旗资讯于北京华贸中心万豪酒店，联手中国出版集团开创“听书”出版新时代。在会上力推由北京出版家协会成员、当代著名女作家徐坤主创，历时4年撰写的奥运长篇小说《八月狂想曲》一书，该书已收录至华旗爱国者新品“妙笔”当中，读者可购买书籍，使



用附赠光盘与妙笔配套使用。这次战略合作签约仪式也是针对北京奥运会的一次重要举措，推出的两个系列“听书”出版物，直接以奥运会期间的国内外读者为对象，包括《论语》《孙子兵法》等10种中英文对照经典名著，旨在向国外读者弘扬中华传统文化。参加战略合作仪式的有关领导有新闻出版总署副署长邬书林、中国作家协会副主席高洪波、中国出版集团公司总裁聂震宁、新闻出版总署图书司司长吴尚之、中宣部出版局副局长郭义强、国务院新闻办三局副局长吴伟、新闻出版总署音像电子和网络出版管理司副司长寇晓伟、中国出版集团副总裁刘伯根、国际奥委会驻中国首席代表李红、华旗爱国者总裁冯军、中国作家协会《小说选刊》主编杜卫东、北京市作协副主席李青等。

华硕发布主板创新技术及P45新品

6月11日，华硕电脑在北京香格里拉饭店召开主题为“主板领航者，荣耀创世纪”——2008华硕主板创新技术及P45产品发布会。华硕电脑全球主板事业部总经理谢明杰、研发经理陈约志、中国业务总部副总经理王俊人等华硕高层及Intel公司高层均到会。会上华硕发布了其最新的全系列P45芯片组主板，并带来多项新技术：包括真16相供电、EPU六引擎、Express



Gate智能启动、Drive Xpert&ESD安全功能等。这次发布的全新P45芯片组主板包括8款全固态电容产品：P5Q3 Deluxe/WiFi-AP、P5Q Deluxe、P5Q、P5QC、P5Q-E、P5Q Pro、P5Q Premium及玩家国度系列的Maximus II Formula。

技嘉科技发布P45全新节能主板

6月12日，技嘉科技“节能印证关爱，品质决定飞跃”P45全新节能主板新闻发布会在北京香格里拉饭店举行。技嘉高层、Intel高层代表、代理商、网吧业主、媒体记者连同众多发烧友等近200余人参加了此次盛会。会上技嘉详细介绍了“DES加强版”动态节能技术和P45全新节能主板的设计。在原有DES引擎上开发的“DES加强版”秉承“超耐久、超低温、超节能、超安全”的理念，也是技嘉在节能环保领域一个重大突破。同时，技嘉科技也在会上呼吁社会各界共同关注和支持节能事业发展。



MOTO发布2008配件新品

2008年6月10日，摩托罗拉发布多款令人耳目一新的配件新品。包括音质出众、设计简约的蓝牙耳机H690；轻巧可折叠的便携式立体声音箱EQ3；小巧便携具有立体声环绕效果的蓝牙无线立体声音箱EQ5以及时尚新锐的蓝牙无线立体声Hi-Fi音箱EQ7。摩托罗拉销售及服务公司副总裁、中国区移动终端事业部手机配件产品部总经理关双志表示：“我们非常高兴在中国推出品质超群、功能丰富的配件产品，让更多的人体验到移动配件为生活带来的全新变化，享受自由通讯的无限乐趣。秉持摩托罗拉的一贯创新理念，我们一直致力于将摩托罗拉的创新理念与顶尖技术融合到配件产品中，为用户带来更完美的移动通讯体验。”



三星光影购机有奖

三星光存储携手泡泡网于2008年6月1日起开展一场以“三星光影购机有奖 三重好礼回馈连连”为主题的全国大型促销活动。开展买一送一活动，购买光影系列产品的用户可获得威宝可擦写光盘一张。此次活动更与泡泡网真情携手，光影购机用户及泡泡网用户均有机会赢取价值5000元的三星笔记本电脑。



软件圈

百度成为Opera默认搜索引擎

2008年6月12日，Opera公司宣布百度成为中文版Opera桌面浏览器默认搜索引擎。现在，用户只需要下载Opera中文版，就可以享受百度强大的搜索功能。这一变化是在Opera发布了最新且功能更强大的Opera 9.5正式版时正式公布的。Opera 9.5正式版支持所有主流操作系统，可以为用户带来速度更快、更安全的浏览体验。用户可以在http://www.opera.com/免费获取。“我们很高兴Opera创新特点与中国最大的搜索引擎联合。”Opera软件公司首席执行官Jon von Tetzchner介绍到：“在我们的共同努力下，我们将带来更贴近用户的内容，给用户带来最完整的互联网体验。”而百度执行副总裁沈浩宇则表示：“Opera是一个努力创新的互联网公司，我们相信，通过这次合作，会为Opera的用户提供最好的中文搜索服务。”

大连软交会正式开幕

2008年6月18日，第六届大连软交会高层论坛在大连富丽华酒店开幕。本次高层论坛的全称为“2008全球软件和信息服务高层论坛暨企业家峰会”。大连软交会是国务院批准举办的中国唯一国家级软件交易会，此前已经连续成功举办了5届。高层论坛做为软交会的第一项活动，拉开了整个大会的序幕。商务部部长助理王超、工业和信息化部副部长杨学山、澳大利亚驻华大使馆商务公使殷格林、日本经济产业大臣政务官山本香苗、韩国知识经济部新产业政策官尹秀荣、大连市人民政府市长夏德仁等政界人士，与英特尔全球副总裁、英特尔亚太研发有限公司总经理王文汉，思科全球副总裁、大中华区总裁林正刚，东软集团股份有限公司董事长兼CEO刘积仁，微软公司全球资深副总裁张亚勤等重量级嘉宾出席了本次大会开幕论坛。这些政界及企业界人士与100余位来自国内外各行业的IT和信息化管理者以及企业代表。此次论坛将为国际国内软件和信息通信以及集成电路产业搭建出充分而开放的交流空间，探讨中国及全球产业发展中共同感兴趣的重要议题。包括中国及全球范围内产业的发展方向以及当今中国市场给大家带来的发展机遇等。

微软悄然关闭Windows Live帮助社区

2008年6月17日，微软悄悄地撤销了Windows Live帮助社区服务。这个网站的链接现在重新指向Windows Live帮助网站，这是微软最近放弃的许多Windows Live服务网站之一。同Windows Live for TV网站一样，Windows Live帮助社区从来没有离开过测试版。微软在2006年12月推出Windows Live帮助社区网站，为用户获得Windows Live服务的帮助提供了另一个渠道。然而，在这项服务的生命周期内，只有三项服务曾经使用过Windows Live社区服务，这三项服务是Windows Live管理中心、Windows Live免费呼叫和帮助社区。看来微软似乎终于开始着手解决他们创建Windows Live和Live Search所产生的混乱问题。



网络帮

微软收购雅虎案前景黯淡

2008年6月13日，来自微软方面的消息透露，微软除此前曾出价10亿美元收购雅虎搜索业务外，还计划出资80亿美元收购雅虎16%的股份。但该提议仍然遭到了雅虎拒绝，主要原因是雅虎仍坚持认为，微软需收购雅虎所有资产。雅虎CEO杨致远在电话会议中表示：“我们与微软的谈判已经结束。微软明确表示，对完全收购雅虎资产不感兴趣。微软提出仅就搜索业务与雅虎合作，我们觉得该建议不符合雅虎股东的最佳利益。”随后雅虎宣布终止与微软之间的所有谈判，并同Google签署了一份非排他性搜索广告合作协议。根据协议，雅虎将在主站及美国和加拿大合作网站的搜索结果中投放Google广告，雅虎有权决定Google广告的投放位置和方式。雅虎预计，这一交易可以为其带来每年8亿美元的营收。鉴于Google与微软的竞争关系，雅虎此举意味着被微软收购的可能性已经基本不存在，但并不排除双方在部分业务上继续采取合作的可能。

视频共享网站纷纷遭遇版权诉讼

2008年6月17日，视频网站酷溜网未经许可播放《士兵突击》电视剧，被该剧版权方告上法庭并索赔30万元。此案在海淀法院开庭审理，由于酷溜网无法提供上传该剧的网友信息，原告方代理人质疑酷溜网虚构网友身份进行侵权。原告中国三环音像社起诉称，电视连续剧《士兵突击》由八一电影制片厂等单位摄制而成，并于2006年11月27日取得了国产电视剧发行许可证。此后，他们独家取得了该剧的相关著作权利。2007年8月，他们发现酷溜网（北京）信息技术有限公司在其网站中，未经原告许可以专题形式完整播放了该剧。三环音像社认为，酷溜网播放该剧应当依法取得著作权人的许可，并向著作权人支付使用报酬，其恶意侵权严重损害了他们对该剧享有的著作权利，因此诉至法院，按照每集1万元的标准共索赔30万元。双方因对赔偿数额存在异议，没有达成调解。此案没有当庭宣判。此前一天，另一家知名视频网站六间房同样被北京网尚文化传播有限公司告上法庭，后者称六间房在其网站播放网尚旗下作品《金婚》构成侵权，并索赔18万元。



记者言

博客的左右互搏大法

■本刊记者 冰河



我知道博客有很多猫腻，我也知道有很多博客雇人刷点击率。这没什么新鲜的，就和很多网站雇佣工作室刷流量，把Alex的排名顶上去一样。中国互联网是个大染缸，多好的东西到这里都会变一点味道。只是当我看到“新浪明星博客真相曝光”的新闻时，还是小小吃了一惊，已经无耻到这样的高度了？这博客不看也罢了。

由于以往新浪的博客评论是可以匿名的，因此即使一个人发了N条评论，阅读博客的其他网民也并不知道发帖者身份。但是近日新浪博客系统升级，匿名留言不复存在。骤然间一个新奇的现象出现了，许多明星的博客出现了博主扮演网民“互动”的事情，明星自编自导扮粉丝夸自己，以这种方式提升博客人气。最先曝光的是歌手金莎，在她的一篇博文后面，原本“匿名留言者”全部显示为“博主”，“博主”以不同的身份写了多条留言猛夸自己，比如：“私底下你好像个小男生好可爱”“好喜欢你！我们全班都爱你！”同样露馅的还有马天宇、周杰、金巧巧等一众娱乐明星。有好事者还特地前往韩寒、徐静蕾等以点击率著称的博客地址，验证是否有“左右互搏”的现象出现，幸好没有发现同样的现象，否则中国博客的一面旗帜就要消失了。

对于这种“左右互搏”的行为，有部分明星羞答答承认自己“很寒很猥琐”，表示再也不干这种冒傻气的事情了。不过还有一些明星嘴硬到底，表示自己的博客一向由工作人员打理，自己只是将文字发给他们之后就不管了，那些回复都是工作人员为了刷流量和人气自己干的。如果这个解释是真的，那么这些明星所谓“平时很关心自己的博客，经常与粉丝在上面互动交流”的说法就是撒谎。而如果这个解释不成立，那么就是造假之后依旧赤裸裸地撒谎，还是“左右互搏”的结局。其实大家心里都明白，他们看也罢、不看也罢，对于刷流量、自己顶自己的做法都是心知肚明的，为了保持名气，这样做算得了什么。

对于博客猫腻的露馅，新浪方面给出的官方解释如下：“前段时间博客产品使用上出现了失误，现在已修复完毕，目前正拟定正式的公告。”针对明星博客留言自夸行为，新浪方面称：“不管网友还是明星，新浪博客都会对使用者提供产品维护。博客评论部分数据出现的问题目前已全部修复。此前，部分名人与客服也就此事进行了沟通，新浪相关部门也向他们表示了歉意。修复后博客功能也已恢复，不会再出现上述状况。”这个解释也很有水平，没有确认“自己顶自己”的事情到底是真是假，只是说未来将修复。修复之后还能不能让明星“左右互搏”呢？这个也没说。看着字面的意思貌似原来怎么样，将来还怎么样。当然连马甲都不换的行为估计是没人敢这么做了，万一某天再升级一次呢？



还看什么博客，去看看电视剧吧，好歹是明星本人自己演的。

第一访谈

智艺网络运营中心总监 徐永顺



上海智艺网络科技有限公司是近来网络游戏市场上涌现出的新星。从上半年，智艺网络运营的网络游戏《龙影》内测、公测以来，这款风格独具的网络游戏就成为网络游戏玩家感兴趣的对象。几个月过去了，《龙影》的运营状况如何？我们走进智艺网络，与《龙影》运营团队进行了面对面的交流。

大众软件：《龙影》公测已经有一段时间了，请问这款游戏的总体运营情况如何？在线人数是否达到了公司方面的预期？

徐：《龙影》的公测非常成功，很火爆，很好的完成了我们的预期目标。玩家对我们的期望值很高，也为我们提供了非常多很有价值的建议，玩家的支持也为我们不断努力、更好的提升游戏品质提供了坚强的动力。我们希望广大玩家能和《龙影》共同成长，支持《龙影》，喜爱《龙影》，我相信我们下一步会做得更好。

大众软件：《龙影》的运营策略似乎和市面上的其他网络游戏有所不同。我们看到运营团队提出了“新手止步，高手垃墓”这样一个口号，在目前网络游戏都争相强调简单、容易上手的时刻，这样的宣传是否有些逆流而上？

徐：《龙影》的确有别于其他一些“较易上手、操作简单”的快餐网游。《龙影》的操作十分简便，也较容易上手，但是想玩好它，却需要玩家动脑筋花时间好好琢磨一番。可以这样说，《龙影》的游戏性很强大。

它有着非常庞大的魔幻背景与世界观，提供了一个非常辽阔的虚拟冒险世界。游戏内任务系统很庞大，数千个游戏任务丝丝相扣，让玩家乐此不疲；技能的设计在保证游戏职业平衡性的前提下，充分发挥了每个职业的特色，多重职业技能随性搭配，为团队合作提供了无限的可能性；除此之外，副本系统、公会堡垒、竞技场等一些强调高难度操作和技巧的系统也正在陆续开放中，全方面满足玩家游戏体验。

我相信，《龙影》的游戏魅力值得玩家一步步自己去亲身感受！而且，越到后期，玩家越能感受到《龙影》的耐玩性，他们所能享受到的便是一款乐趣无穷、毫无厌倦感的“反快餐”网游。

大众软件：《龙影》的主要玩家群体是哪些？针对这些玩家群体，运营团队是否设计了一些有针对性的活动来吸引这方面的玩家？

徐：《龙影》主要针对男性玩家群体，尤其骨灰级网游玩家。第一，男性玩家玩网游喜欢PK，这与《龙影》的游戏风格不谋而合；第二，男性玩家的操作熟练度相对较高，对游戏内容的研究程度相对较深，《龙影》强大的游戏性也正适合这一点。

由于《龙影》整体风格偏于男性化，玩家在初期选择两大对立阵营时，就注定了日后的PK之路。在《龙影》，PK几乎无时不在、无处不在，玩家所面临的只有“杀”与“不杀”！

由于《龙影》整体处于一种争斗杀戮的状态，所以如何能开发更多耐玩、有趣的打斗系统便成为了运营团队较有针对性的目标。现有的如押镖车、魔方盒子、保卫家园等线上活动，便是基于这样的目的而开发，不仅增强了玩家之间的交流互动，同时也增进了游戏的整体氛围。不久之后，《龙影》还将开放公会堡垒、竞技场等新内容和新活动，我们的目标就是希望让玩家在游戏里面感觉时间总是不够用，活动总是参加不完。

大众软件：据我们所知，《龙影》要从2D改为一个2.5D的网络游戏，目前改版的进展如何？为什么要进行此次改版呢？

徐：《龙影》在去年被评为了中国网络游戏风云榜“2008最受期待网游”称号，玩家对我们期望很高，今年新版本的推出，会在现在版本的基础上有很大的更新，画面、动作、特效、技能等，包括游戏内容的增加和活动的丰富，将会给玩家带来一个焕然一新的《龙影》，具体的内容在此就不多透露了，请大家期待吧！

谈到为何会进行此次改版，还是来自于玩家的声音，我们非常注重用户的反馈，2D修改为2.5D，主要是为了给玩家提供更绚丽刺激的动作，更猛烈的视觉冲击。希望玩家能在更好的视觉影响力下，更深地投入到游戏场景中，更加炫目华丽的技能特效可以令玩家身临其境享受游戏的快感。

大众软件：《龙影》是否在运营中发现了一些不足，这些方面会在多久时间内得到改进？

徐：在《龙影》的运营过程中，玩家的建议非常丰富，我们当然也会从中发现一些不足。我们每天都会由客服人员整理一次玩家建议，发到研发相关部门去。

不仅这样，我们的CEO王兵先生，以及我们公司的所有高层（包括我），都会每天抽时间去论坛看玩家的反馈。进行了哪些修改我就不一一陈述了，我们每周三都会进行一次游戏更新。玩家的反馈、玩家的建议，我们都经常开会进行讨论和分析，好的建议我们都会思考如何采纳。我们很在意这些来自玩家的声音，我们非常关注玩家提供的这些有价值的信息，玩家的意见始终是我们前进的动力。

大众软件：很多玩家关心《龙影》的后续开发计划，是否能给我们透露一点消息？

徐：《龙影》作为全球首款跨平台网络游戏，新版本自然会针对各平台做出一些针对性的修改，目前处于技术保密原因不变于说明。但可以透露的是，我们3个平台上的游戏版本基本保持一致，只是针对个别平台，在操作舒适度上有一点调整，各个平台上的内容和可玩性基本都是一致的。玩家可以在PC、PPC、PDA上同时同步玩《龙影》，把网络游戏移动化，延伸到其他空间中，将会给玩家带来非常与众不同的强大体验。P

如果把运动比作人类交流繁荣的盛宴，那么奥运会肯定是这场盛宴中最引人注目的豪华皇冠之一；如果把奥运会比作一顶皇冠的话，那么《北京奥运2008》肯定是这顶皇冠上最闪耀的宝石之一。

奥运最IN游戏速递！《北京奥运2008》抢先体验



这款从几个月前开始传出消息的“国际奥委会唯一指定视频游戏”终将揭开其神秘面纱，让世人一睹芳容。你无法用词汇来形容这种感受，试想你能够面对全世界奥运爱好者的焦灼期盼而从容不迫吗？你能够用和他们同样的虔诚去为之苦苦等待吗？当这样一颗宝石放在你面前，试想有哪一个人会对它不动心？

我有幸被邀请体验这款游戏，并在体验结束后按捺下激动，直到因热血沸腾而颤抖的手指稳定下来，再用朴实——甚至称得上刻板的文字将之记录——只求客观。

现，以此为前瞻供诸位观赏：

真实收录：北京奥运场馆全实景

进入游戏便能感受到SEGA公司对于《北京奥运2008》的倾力打造，所有奥运项目共计10类竞技35种运动全部被收录入游戏之中，真人动作捕捉技术的采用使游戏人物各种动作自然而真实。



游戏场景已被高度模拟，鸟巢（北京国家体育馆）、水立方（国家体育中心）等著名奥运场馆显得异常真实。

DIY队伍：打造全新配点成长

玩家控制的是以国家为单位的阵营，人物角色并不止一个，不同的项目，甚至不同的比赛场次都有不同的运动员参赛。游戏采用了非常有趣的配点成长制，初始拥有2000点数，每次成长，不同属性都有不同需求。比如150点成长一级，或者550点成长一级。对于打造专属自己的DIY队伍，配点就显得见仁见智了。

全新操控：节奏决定竞技快感

游戏支持键盘，不过相比之下手柄更是王道。常规竞技是采用节奏按键来操作，不论是跑步或者游泳，都需通过游戏人物的节奏来进行操作，从而达到优胜。在对抗竞技中这个节奏就更为重要。双人对战比赛或者联机对战的对抗性很强，配合游戏中独特的奥运气氛，令人热血沸腾。



《北京奥运2008》还在游戏的操控上做出了相当大的改进，一改普通竞技体育游戏“按键杀手”问题。根据每个奥运项目的不同特点，设计出更合理的操控模式——真实运动的动作难度，将与操作的复杂程度成正比，让人切身感受到竞技体育的快感和成就。

除了自由配点，游戏的另一亮点就是每次比赛之前都有按键操作的提示说明。只要根据系统说明，任何人都可以迅速成为高手。

线上奥运：齐享多种联机模式

不用担心与电脑对抗太缺少含金量，本着全民参与的奥运精神，游戏中设计了多种可供选择的联机对抗方式。除了和好友组建局域网挑选最热衷的项目进行模拟比拼，还利用了联机性能和PC主机的网络优势，推出了真正的网上奥运平台。打开游戏后，不仅能拥有真实的临场比赛感觉，还能和来自世界各地的运动竞技高手同台竞争，为祖国赢得荣誉！





3D高清：真实画面完美再现

游戏的画面效果非常出色，人物异常真实，一进入游戏便能感受SEGA对画面的精雕细琢。这次据说采用了全新引擎，所以光影、人物动态效果、场景、整体感觉均提上了全新高度。控制角色奔驰在赛道上，绿草茵茵，碧空如洗，四周是喧嚣的喝彩与振奋人心的欢呼，满足感扑面而至。

梦想锁定：7月8日全球同步首发

《北京奥运2008》由国际奥委会官方授权，北京中电博亚科技有限公司引进中国，渡口网络科技有限公司协助推广，并将于2008年7月8日，全球同步首发上市。

走进奥运会场与各国健儿同场较量，在万众瞩目之下高举金牌，在《北京奥运2008》的帮助下，这一切已不再是运动明星的专利。全世界奥运爱好者都能成就属于自己的奥运梦想，一圆奥运冠军梦。P

近期《武林外传》又进行了一次强有力的更新——纵观本次更新，不论是游戏内容的变更还是游戏新颖度的展示，都堪称是次非常重要的更新。老地图新玩法、新首饰的亮相以及文采值和文采值排行榜等，从不同层面满足了不同玩家的游戏需求；欲说各分支看点，就由我初步总结为如下几点，废话不多说，诸位看官请随我一起，一探此次更新之究竟……



武林更新引爆初夏激情

一、绝对安全的练级圣地——梦境七侠镇

如果说曾经莫小贝的梦只因为开山怪的存在而有意义的话，那么梦小贝这次又做了一个新的梦——梦境七侠镇的震撼登场不得不让全武林人民重新认识这块地图。所谓"老地图、新玩法"名不虚传！

全新的梦境七侠镇所带来的练级概念是"绝对安全"，该地图中的所有怪物都是被动的，玩家传入梦境七侠镇以后也是禁止PK的；这样就将专心练级的玩家们完全地保护了起来。在玩家打怪练级的同时，还可以接取对应等级的巨额经验任务，这些任务都是一次性消灭数千只怪物，这样就大大降低了还任务的频率，可谓是练级效率非常！此外，为了满足很多热爱Boss的玩家的需求，这张地图中亦有数只Boss，也全部是被动的——成功击杀这些Boss以后，回报是相当丰厚，有涅槃血武、天运符等，所以非常值得玩家们组队前去挑战！





曾经的莫小贝梦中的所有怪物都被保留了下来，也全部变成了被动的。欲进入梦境七侠镇，需要准备新道具"莫小贝的棒棒糖"，这样就可以在梦境中停留12个小时左右；用莫小贝的糖葫芦也依旧可以进入该地图，但是只可以停留3小时。

二、新坐骑、新时装、新首饰

说到新坐骑，对于部分在过年期间全服兑换春节礼包超过1000套的服务器来说，并没有太多新鲜可言；但是对于绝大多数服务器，玄灵龟的到来可谓是骑宠届新添的一员HOT PET。玄灵龟给人的整体感觉是威猛而不失雍容——背负金甲的龟显得华贵非常，此骑宠体格庞大，且获得以后就是5.2的速度，不需要再浪费一颗灵芝草进行融合，所以玄灵龟在各个服务器相当于其他骑宠而言，不论是外观还是实用性都是性价比极高的一只宠物，自然很快得到了很多武林中人的青睐。

新时装添入了女子黑白装和男子武士装，素雅而时尚，迅速成为诸多爱美人士的新选择。而这两套时装也都是通过抽奖获得，从玩家交易的价位来分析，此类时装被开出的概率比较高，所以江湖人有条件的都置办了一身。

关于武林此番新添入的几个首饰，还是要回到前面说的"梦境七侠镇"。风景秀美的梦境七侠镇里有一片大海，海边的"青龙滩"上有很多的贝壳，这些贝壳都蕴含着很多稀世的宝藏，只要撬开他们，就能得到。而最让人眼前一亮的是全新的首饰生产卷轴，这些生产卷轴是将曾经的部分首饰进行一定程度的强化，从而成为很多武林达人在首饰追求道路上的新目标。

三、科举制度大更新

《武林外传》的科举制度进行了空前的大变更，才子们考试不再需要文曲星，取而代之的"文采值"概念的植入，"文采值"也正式有了独立的排行榜。从此江湖诸子百家考取功名后，既可以名扬四海，又可以领取周薪，一举两得。

新的科举考试带来的排行榜变化是多元化的，江湖的诸位官员每日可到相应的官员管理员处领取当日官职奖励任务，获得文采值奖励；每周也可获得朝廷俸禄，可领取相应数量的文曲星及各地的声望。所有由文采值排行榜影响到声望排行榜也是非常可能的！





以上即是在下为诸位整理的武林外传在初夏更新的全部内容。安全的练级、更爽的游戏体验是武林在总结游戏红名问题、练级过程中的恶意拉怪问题、首饰强化与PK细节问题等焦点问题后创新的一条新道路，而"文采值"概念的入驻则无疑是唤醒了一直以来处于半休眠状态中的科举制度，此次科考制的更改与文采值排行榜的出台，除了扭转了上述局面，更是拓宽了武林的游戏思路，缔造了武林另一种全新的玩法。炎炎夏日，《武林》的世界只会更有趣、更具挑战性！大家避暑之余不要忘记来武林外传的世界闯荡哦，更多精彩内容，让我们一起期待吧！P

自《诛仙》5月28日大规模更新为“新诛仙六道轮回”后，全新的十大特色亮点就让广大玩家在不断探索中大呼过瘾。其中全新的宠物系统和新职业鬼道更是玩家趋之若鹜的对象。《诛仙》的画面一直以唯美华丽、清新细腻而被玩家津津乐道，新职业鬼道的装备自然也不会例外，其华丽程度绝对让你目眩神迷。那么，就让笔者带领大家一起去领略一下鬼道装备的独特魅力吧。

《新诛仙》鬼道装备目眩神迷

鬼道降世，暗之诱惑。

鬼道，也是原著小说中神秘而古老的门派，传说中鬼道中人皆修习上古妖法、异域邪术与招魂之法三者融合的神秘法术，他们神通幽冥界之诡异法术。鬼道门生皆可使用法术驭鬼魂、令恶魂，更通晓神奇变幻之法，可变魔魂、化蛊王，并在三种形态之中自由变幻，博取众家之长。因此，鬼道的出现必将打破奇幻世界正派——天音、青云与邪派——鬼王、合欢两股势力平分天下，四足鼎立之势。

综上所述，他们身上充满的诡异气息与暗之魔力必将在装备上尽情展现。

勾魂夺魄，绚丽装备让你甘心成魔。

想与冥界神魂相通，鬼道之人需借助诡异、阴冷之物。所以在每一个鬼道中人身上，都会佩戴着森森骸骨制成的装饰品。那形状诡异的骸骨配饰皆由上古神兽的遗骸所制，在幽幽黑夜里散发着青白色的幽光。

修习鬼道者使用的武器更是与其他门派不同，苍白和赤红的金属如同它们天生就连体同心般的融合为一，附着在鬼道者的身躯上。看上去十分沉重笨拙的钢铁武器，却异常轻巧，使用十分方便。它们让鬼道者可以更快的攻击，成为最迅捷的战士。

但是鬼道的装备虽然诡异，却不会给人狰狞恐怖的感觉，反之，倒有一种致命的邪魅诱惑让你无法抗拒。

碧落上下终有极，磷火荒冢入无间。

15级的碧磷装以深沉的黑色为主色调，附着在手上的墨铁刺锋利无比，经常在暗夜中四处游走的他们，为了和夜更好的融合，他们选择用一种野兽的皮毛制作他们的服装，而那野兽竟是来自于地狱的魔物。它们大多生长着黑亮的皮毛，偶尔也会有一身青白皮毛的异类出现。所以鬼道中人的服装颜色大多会是夜一般的黑，青与白色却是少见。

凝霜阴风并鬼啸，血祭狱火共炼魂。

30级的凝血甲与青黑色相互映衬，乍看之下与合欢的装备有些相似，但是又比合欢少了一份妩媚，多出一份阴冷魔幻。那青黑色的服装搭配上浸满了恐怖毒液的淬毒刺，让人不敢轻易涉险，仿佛只要稍微靠近，就会一命呜呼。

百死余庆成新岁，厌看千山风雨今。

45级的百厌装与戎羌刺充满着浓郁的异域风情，穿上它，仿若到达了遥远的羌寨。红与黑的神秘纹理更是把帅气时尚发挥的淋漓尽致，尤其是那肩甲上的利刺让人更加不敢小觑。

邪魔尽纳千里目，灵台何须方寸山。

60级的邪灵装，让身为女性的鬼道门人多了一份妩媚。虽然同样是黑色为主体，但是加入了黄色与红色之后女性的瑰丽气质便被烘托了出来。尤其是那缠绕在右臂和右腿上的红色丝带，如同生长在三途河边、忘川彼岸的彼岸花。它如血一样绚烂鲜红，是冥界唯一的花朵。人就踏着这花的指引通向幽冥之狱，当灵魂度过忘川，便忘却生前的种种，曾经的一切留在了彼岸，开成妖艳的花。当你不幸遇到了鬼道中人，透骨刺刺穿你的胸膛，迎接你的必然是那妖艳的花朵。

五雷天劫修正果，鬼域地火炼道心。





75级的五鬼甲与断阳刺是笔者个人比较喜欢的一套装备。男装在设定上让人感觉到了傲视天下的霸气，而女装上偏于刺客般的装扮别有一番神秘孤高的风情，让人无法离开视线。

聚魂集魄有秘法，怨鬼邪灵各往来。

90级的聚怨装就如同它的名字一般，让无数生命葬身于这钢铁般的盔甲之下怨气四溢，血红的归命刺仿若浸染了无尽的鲜血，充满了嗜血的狂妄。

鬼语声声破灭念，泣啼阵阵离乱心。

鬼道的所有装备中，105级的鬼泣装是最特别的一件。它打破了千篇一律的黑色主调，以梦幻的银色制成，身后还有一条酷似龙尾的鳞片与一对翅膀。远远望去，就像一只误落凡尘的飞龙般虚幻飘渺，艳绝倾城。

冥河洗炼麒麟臂，宁烟笼罩轩辕坟。

120级的冥宁装布满了墨黑色的鳞片，仿若是用麒麟的鳞片制作而成。让人更加感受到了鬼道的阴冷与坚不可摧。

龙筋编就玲珑带，骨甲缀成金缕衣。

135级的龙骨装充满了纷繁华丽与复杂炫丽的视觉效果，红色的特异花纹搭配上骷髅的装饰把魔幻妖冶4个字烘托到极致。

地府冥君十八殿，藏真凌霄三十三。

142级以后，穿着地藏装的鬼道门人让你不得不被折服，那就是魔王的象征。背后大大的黑色羽翼如同坠天使路西法一般，他是一切黑暗势力的主宰，甚至是一切魔幻生命的主宰。若你对他有些许的质疑，那么你将尝到比地狱更加恐怖的折磨。

鬼道，奇幻世界最诡异、最神秘的存在，他们的身上还有很多未解之谜。记得有人说过：“恐惧，源于未知。”而鬼道就像那我们永远辨不清方向的深夜森林一般，让人心生畏惧，却又充满了致命的诱惑。鬼道的未解之谜，等待着你的挖掘。

玩不到的资料片《真三国无双OL：飞将吕布》已上线?

上海天希在官网和各大媒体上已经悄悄推出了新剧本“飞将吕布”的客户端，但是在更新后玩家并没有看到期待已久全新的篇章。根据官方公告：

1.玩家目前可以进行游戏的剧本正是“飞将吕布”

2.“飞将吕布”更新时间无法公布

3.当玩家正式进入“飞将吕布”剧本的时候无需再更新客户端

4.“飞将吕布”中只允许4个势力存在——当前版本下刘备、曹操、孙坚、董卓、袁绍必然会有一个势力灭亡。

如此全新的网络游戏更新方式也许只有你深入了解了《真三国无双OL》，才能懂得这一次新剧本更新背后还有这如此巨大的讲究。

一、低调准备 全面铺垫重视玩家体验



虽然在《真三国无双OL》的官方主页上关于“飞将吕布”的版本更新预告做得铺天盖地，但似乎对于这一次客户端的更新具体时间却只字不提，这一点引起了不少玩家的猜测。作为动作竞技网游第一作《真三国无双OL》，在更新的时间、更新后各势力的范围、更新后各势力的实力强弱等方面都需要根据每个服务器的不同进行详细分析，才能保证更新之后各服务器的可持续发展。

《真三国无双OL》的每一次剧本更新并不如传统MMORPG那样简单的Update就可以了。剧本更新前后各大势力城池的变动、可能存在的势力变动引发的玩家所属问题，各大实力可能存在的实力不均都是上海天希需要考虑的问题。目前上海天希的工作人员已经在深入了解各个服务器各大实力玩家的等级、人数及上线时间等数据，为最后的更新提供最详实的数据支持。

二、震撼登场 全新剧本带来“资料”篇章更新

虽然“飞将吕布”新剧本还没有在服务器上更新，不过这并不妨碍我们从客户端中一窥本次新剧本更新所带来的全新内容。本次更新最受玩家关心的主要有以下几点：

1.新武将大小乔登场：随着历史车轮的不断前进，新的人物必将登上历史的舞台。这一次随着“飞将吕布”一起登场的有多名武将，不过其中人气最高的就是江东人气美女大小乔了。淑女装扮的大乔和萝莉装的小乔，其中必有一位将是你的最爱。



2.新武器偃月刀登场：在《真三国无双OL》中，一种新武器的出现就相当于一个新职业的诞生。本次新剧本更新当然不能落下新武器登场。偃月刀、铁钩、双鞭三大武器的登场进一步扩充了玩家的武器库，特别是美髯公关羽的偃月刀登场引起了玩家们的尖叫。到底它将成为关公手中的冷艳锯，还是屠夫手中的杀猪刀，就看各位玩家的功底了。





3.武器平衡性的调节：作为动作竞技网游，平衡毫无疑问是第一重要的。这一次光荣对武器系统的平衡性再次进行了调节，曾经引起论坛激辩的“无双流”是否会因为本次调整而彻底消失于江湖？技术流能否在调整之后一统江湖？这个谜底我们拭目以待。

三、史无前例 先统一的服务器先更新“飞将吕布”

介绍了“飞将吕布”的非凡之处，想必更多的玩家关心的是本次新剧本具体的更新时间吧。其实这一次新剧本的更新时间取决于各位玩家自己。在听取玩家意见最终确定更新方式及新剧本格局之后，一旦某个服务器率先达成玩家票选的更新要求，就能够抢先体验新剧本“飞将吕布”带来的全新体验。



这将是一场各服务器之间的较量，哪个服务器将能够在最短的时间内达成条件抢先体验到“飞将吕布”，将成为新版本之王将是伴随而来的一个巨大悬念。动作竞技网游的精髓正是无处不在的竞技，连版本更新也不例外。

经过天希精心准备，史无前例的由玩家主导更新时间的《真三国无双OL》新版本“飞将吕布”即将震撼登场，是否想明日体验就只有依靠自己了！你，就是推动历史前进的那一只手。

参与投票决定“飞将吕布”如何更新http://event.wushuangol.com/feijiang/vote.aspx。

《夺宝旋风》这款让人期待已久的国内首款融合趣味与技巧为一身的新形态休闲网络游戏，在玩家的火爆支持下终于初次展露出独特的个性，揭开休闲游戏新的篇章。下面由小编带领大家进入这款号称网络版超级玛丽的《夺宝旋风》！



让你的手指跳起来！《夺宝旋风》封测体验报告

精细的游戏不一定是大容量，《夺宝旋风》客户端不过百兆而已，更新高速快捷。安装更新均已完毕之后，选择网通或电信服务器之后点击开始游戏。

执行游戏，输入账号密码（封测阶段，账号需要有激活码在官网激活，激活码可以到官方论坛领取bbs.dobgame.com），登录游戏之后便可看到新手入门、高手进阶等选项，根据玩家等级选择相应大厅，就可开始选择房间开始竞赛。或者可以选择快速加入选项，直接进入正在等待你参加的房间，与好友即刻开始游戏。

游戏操作

1.使用“上，下，左，右”键来操纵车体。使用“上”键来使车体前进，为车体提速；使用“左，右”键来操纵方向。车体行驶中按“下”键是具有刹车功能，在车体非前进状态时也可以用做倒退键来使用。

2.D键——甩尾（漂移）键



3.S键——在道具赛的模式下，此键的功能是使用道具

4.A键——在道具赛的模式下，此键的功能是切换道具

6.F键——在竞速赛的模式下，此键的功能是触发加速集气瓶内的加速时间，启用集气加速功能。

7.Esc键——系统菜单的唤出和取消键。

8.Enter键——确定键。聊天功能激活键。



道具说明

玩家在赛道上，通过碰撞道具箱来获得道具。每个道具箱可以随机让玩家获得一种道具。

一名玩家有两个道具位，一个道具位可以放一个道具，最多同时只能携带两个道具。玩家在释放道具时，会释放其当前选中的道具。比赛开始时，默认选中左侧的道具位。当玩家拥有两个道具时，可以通过道具切换键来切换选中的道具，但每次切换需要消耗1次道具切换次数。道具切换次数可以通过购买道具切换卡来补充。道具的种类繁多互相克制，让游戏乐趣更多，如：定时炸弹、路障、变速器、龙卷风！



技能说明

玩家可以不断通过游戏积攒金钱，购买对应自己等级的技能，比如单手转把（初级）、后空翻（中级）、神龙摆尾（高级）。玩家从跳台上飞跃便可触发花式技能出现反应按键，按对按键后，就会做出花式动作的表演。

1级腾空时间的花式为1级花式，对应集气效果+2秒；2级腾空的花式为2级花式，对应集气效果+3秒；3级腾空的花式为3级花式，对应集气效果+4秒。

每次腾空后，触发花式技能时，会从对应级别段的所有花式动作中，随机选择一种玩家已经拥有的技能进行播放。

玩家在一场比赛中，每次腾空的时间取决于他在这场比赛中，腾空前已连续完成花式动作的次数。

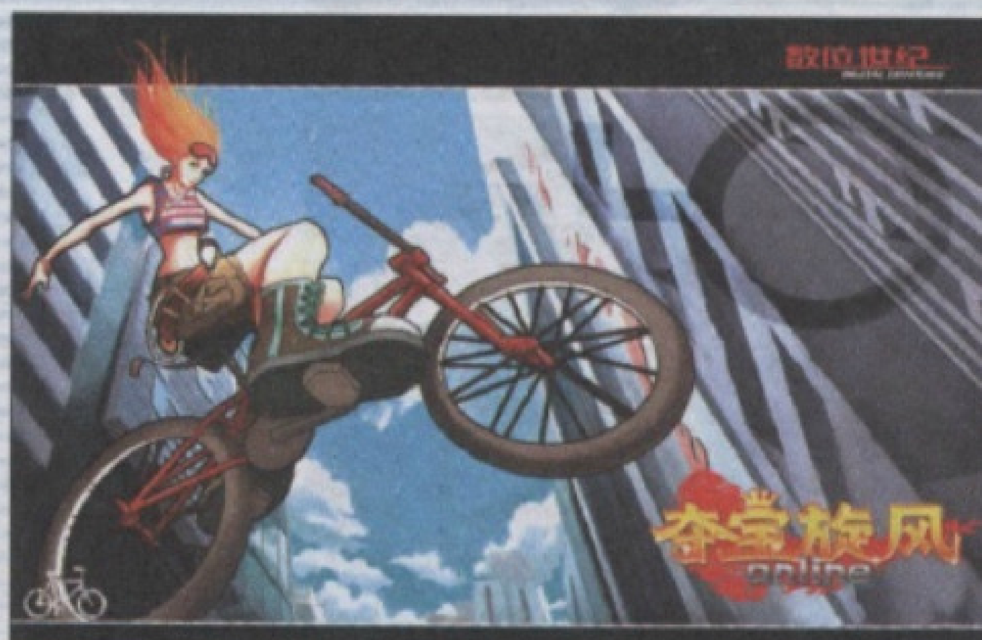
前一次跳跃没有成功完成花式动作的话（包含第一次跳跃的情况），本次跳跃的腾空时间为1级。

前一次跳跃成功完成花式动作的话，本次跳跃的腾空时间为2级。前面的跳跃过程中，已经超过连续两次成功完成花式动作的话，本次跳跃的腾空时间为3级。

等级经验

玩家通过比赛，根据取得的名次以及参赛人数获得相应的经验值奖励，房间参与的人越多那么经验奖励就会越高，同时不同的赛道长短，获得的经验多少也不同的。站在最高的领奖台上，无限荣耀以及丰厚奖励决不在话下。

已经跃跃欲试的朋友要抓紧时间，下载客户端抢先去体验《夺宝旋风》所给你呈现不一样的精彩，清凉一夏《夺宝旋风》与你一同飞舞青春！P



《梦想世界》0.9版的翅膀装饰已经于4月24日正式开放。现在开放了5种翅膀：采圣鸟之白羽精编而成的小巧的"燕翔之翼"、异域羽族采奇兽翼骨打造的"恶魔之翼"、形如蝴蝶翩翩的精灵之翼、散发金色光芒的"光芒之翼"、吸湛蓝天幕之灵气淬炼而成的"天使之翼"。

《梦想世界》教你轻松跑环

为了追寻儿时的梦，能带上美丽的翅膀翱翔于蓝天白云之上和拥有翅膀提高人物的速度属性的功效，无数《梦想世界》玩家开始跑环。曾经一度被冷淡的跑环，现在成为了大家谈论最多的焦点，如何跑环，怎么跑得最快、最便宜，这些都成为了大家谈论的热门话题。

接跑环任务的NPC：集市天机老人（146.141）

接任务之前你要准备好足够的善恶值，善恶值是带低于自己本身等级10级（含10级）的玩家所获得的奖励，每场战斗最多可以获得2点善恶值，善恶值上限是1000点，每次保存任务链进度需消耗150点。

如果想跑的成本低，那么你在第150环之后出现的70环装，肯定选择用善恶换。那么，在跑环之前你需要刷善恶，多少由你自己决定。本人建议最少刷善恶750+，本人跑环3次中，150环之后平均出现了3次、4次，6次需要70环装。为什么刷750，其中600用于换环装，另外150用于突发事情，你好保存环，没有更好又多出个70环装了。

以下是如何最快的刷善恶技巧了：假如你是50级以下的玩家，建议你抓个野的森林仙子或者守护仙子要带群法——天雷地火。假如是60以下带蟒蛇或者烈火鸟，假如你是70以下的建议带青蛙或者大力。配上自己的秒3或者秒4技能，那就是秒6或7了，有条件弄个物理群攻+追击的宠物，秒3追3，攻击高的话，一次性可以杀6个。另外建议你自己开个小号（此小号为长久小号，以后跑环都需要）。然后到太息去组人，组满了人到灵风塔，为什么选择灵风塔呢？因为灵风塔是明雷场景、刷新快，没有遇敌时间。





为70环装做好准备之后就该抓宠物了。

大部分玩家应该都有个房子吧，建议大家在跑之前全到古木5抓3到5只怒熊和3到5只翼虎，翼虎可以抓也可以不抓，个人建议想方便点的话就先抓好，因为本人也许是RP不好吧，常常为了抓个翼虎花了6分钟才抓住，狂汗。仓库可以放2只怒熊身上也可以带几个，家里的宠室也可以放。为什么不事先抓青蛙、古树精、烈火鸟、蝎子呢，因为很多区都有70的了。这些都是SM要的宠物，店里都会卖的。

最麻烦的2个解决了，下面是比较轻松的准备了。

关于旗子定点了，假如你愿意全程跑的话排除。初级飞行期的定点中有一个定点是最重要的那就是--明月船夫。这个点是传送到四国首都的枢纽。飞行旗的定点比较麻烦了。平安港到荒羽半岛的门口VS芳草镇到香叶丛林门口VS芳草镇到新月平原的门口VS清溪城到清溪平原门口VS琉璃港到落日海湾的门口VS云雀谷到天仓高地门口VS古木神庙到绿湾林地的门口VS星霜城到流光岛门口。



另外还有很重要的一点，假如你是加洛的玩家，我建议你跑环之前先刷刷你们帮派的帮贡，用功勋币多买点帮派传送符。因为用这个可以马上到加洛的物品商会，比用SM传送符近些。

另外注意点，野外练级或者除魔任务等获得的装备，建议大家不要卖掉，这些都是跑环重要的环装，不跑时，大家都丢到交易中心，一跑环时，找不到便宜卖的，只能无奈的以交易中心或者物品商会高价买了。跑环要打的NPC主怪都比较简单，建议先主怪，旁边的小怪比主怪厉害，另外从150环后建议组队打环怪，本人150后打鱼人公主特郁闷被暴击4次，简直和做梦一样，无奈地躺地上了。

曾经有人说过"有翅膀的不一定是天使，还可能是鸟人。"但是我要告诉你，这句话错了，以后大家会说，"有翅膀的不一定是天使或者鸟人，还可能是《梦想世界》的玩家！"

为了成为鸟人或者天使，大家努力吧，坚持的跑环，为了心中的翅膀，还犹豫什么，圆你飞翔的梦，用你的羽翼守护今生的唯一，坚持就是胜利。

来了，又来了！在这个炙热的季节里，不单单是火热的太阳在大家头顶散发着炙热的光芒。随着《天龙八部》全新战神版的推出，游戏圈火热的气氛更是被推向了高潮。以游戏内容快速更新而闻名游戏界的《天龙八部》，自公测以来几乎每月都会推出新内容、每两月就会有一个大型的资料片闪亮登场。



神兵盖世，群雄争锋！
——《天龙八部》全新战神版内容揭秘

这不，当玩家们还在惬意地体验着游戏中才推出不久的新珍兽、新地图、新帮派系统等趣味内容时，《天龙八部》战神版的光芒已经逐渐闪耀出来，即将布满天龙的每一个角落，给玩家们带来全新的震撼、全新的享受、全新的快感。

和每次大型资料片推出一样，此次战神版也包含了众多丰富游戏元素：全新装备武器系统、全新副本任务、全新帮派活动、全新场景地图、全新珍兽宝宝、全新师徒系统……如此多的魅力新内容，必将彻底吸引你的眼球、征服你的心灵、霸占你的全部游戏时间。

怎么样？是不是迫不及待地想要提前知晓天龙战神版那些无与伦比的魅亮点？别急，听我细细道来。

天龙战神版魅力亮点之超强武器装备

100级门派套装、92级超强神器、8星极品散装是不是就是游戏中最强的装备组合呢？NO！在战神版推出之后，这些极品武器装备曾经的光芒，都将被战神版装备那绚丽的外表、强大的属性值能力所掩盖，震撼神龙战甲、邪恶魔界神器、神秘的镇派神兵，战神版武器系统带给玩家的是前所未有的震撼。

功能强大的四孔神龙战甲

神龙战甲乃是战神版主推的武器装备系统之一，为什么叫它四孔神龙战甲？因为其拥有着其他任何一款装备缺少的超强能力——可供玩家在装备上打4个孔，从而镶嵌上4颗功能强大的宝石。众所周知，天龙的宝石系统在一定程度上决定着玩家们的自身实力，而宝石种类众多，原来的装备只有三孔，使得玩家们在宝石安排上大伤脑筋。如今，有了这四孔神龙战甲，玩家们在宝石的镶嵌上也就多了一种选择，更能对宝石进行合理的分配。

神龙战甲是对应门派的套装，每套分为5种部件：护腕、护肩、腰带、戒指、护符，拥有神龙战甲的玩家，一件装备上镶嵌攻击石头、命中石头、会心石头、属性攻击石头或者镶嵌生命强化石头、闪避石头、防御石头、抗性石头，不再只是梦想，玩家们的能力也将由此变得更为强大。





那么，究竟如何才能获取神龙战甲呢？答案是玩家通过生活技能自己锻造！只要在楼兰购买神龙战甲锻造配方，然后挑战战神版新推出的“血战缥缈峰”大型副本，从副本Boss们身上获得特殊锻造材料，一件神龙装备就从玩家们手中诞生出来了。由于神龙战甲的强大威力，功力不足的人难以成为其主人，至少要修为95以上的高手们，才可佩戴这无与伦比的战甲。

附带麻痹的九星魔界神器

八星武器是不是特极品？看到了是不是特想拥有？那如果九星武器出现在你面前呢？别激动、也别怀疑，天龙战神版正式推出了魔界神器这属性超强的九星装备，分别为重楼戒与重楼玉，这两样神器内封印着魔尊重楼的元灵，持有者如同重楼附体，将助你在险恶的江湖中成就一番惊天动地的伟业。

强的属性值是毋庸置疑的，看过8星极品的朋友，都已经深深为之折服，何况是9星神器。而更令人惊叹的是，魔界神器还拥有着魔尊重楼所激发出的恐怖附属能力：装备重楼戒，攻击时有几率激发特效“重楼望月”，有几率震摄敌人的魂魄，使之封穴；装备重楼玉，攻击时有几率激发特效“重楼逆天”，有几率使对方处于麻痹状态。倘若将两件宝物全装备上，那令人窒息的附属效果，足以让任何敌人感到心惊胆颤。

魔界神器的获取方式有很多种，玩家可以寻找神秘的任务并完成后，获得特殊道具来换取，又或者是在新地图场景束河古镇中寻找那个凶恶的Boss霜影，从他身上得知神器的端倪。

门派至宝镇派神兵

传说在九大门派首次联盟时，为了更好地斩妖除魔，各门派掌门人穷毕生之力，打造出了罕见的各具门派特色的绝世神兵。这些神兵威力巨大、代代相传，不到万不得已，是不会轻易出现，因此被九大门派的弟子们称之为镇派神兵。

而今，江湖纷争再起，道消魔长。为了使江湖重新安定下来，各大门派决定将镇派神兵的锻造方法告诉门下福缘极深的弟子，望其打造出镇派神兵，凭借神兵的威力，除魔卫道，斩杀世间所有该杀之人。

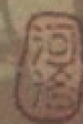
镇派神兵共有九大类，27件，威力相当惊人。神兵按照九大门派划分，明教的龙雀、武当的尘影、峨眉的岚夜、丐帮的锋镝、天龙的弘纲、星宿的星痕、天山的凝霜、少林的困岳以及逍遥的君岑。每个门派拥有3件，具有完全不同的特效。

镇派神兵需要通过配方、材料来由玩家自己打造。各个门派的镇派神兵并不绑定门派，玩家可以使用其他门派的镇派神兵，但也许并不能发挥其他门派神兵的全部能力。

除了以上三大稀世装备外，游戏还将推出前所未有的神秘紫色装备，其强大的属性同样会令玩家们爱不释手。P

帮会在《武林群侠传OL》中与玩家的成长息息相关，既是志同道合的朋友的交流群体，又是一个作战单位，成立或加入一个好的帮会至关重要。由10多人到20多人，一个通往未知世界的团队由此产生。帮会有独特的成长系统，帮会声誉和资金是成长的条件，但要在游戏中让一个临时组合的团队快速发展并不是很容易的，我们不谈游戏外早已分工协作的默契团队，就新团队的发展发表点看法。

武林群侠傳



《武林群侠传OL》帮会成长攻略

一、快速建帮，争取人力资源

凡是骨灰级玩家，不会放弃任何一个发展机会，共建一个帮会就显得尤为重要。《武林群侠传OL》的帮会福利是十分丰厚的，每天的运粮任务，给了40级玩家40%级的经验奖励，60级玩家也有22%左右，而还有每天90分钟的双倍可以领取。

但很多高级的玩家，并不想有建帮管理之累，喜欢在无忧无虑的环境中享受帮会福利的快感，而不影响自身的发展。他们敏感的游戏思维就让他们最早投身于帮会，吸收第一班人，是极易招收到高手，在游戏前招人和任意点人加入是不理智的。

二、互助友爱的帮会宗旨

玩家对每一款游戏都有一个成长的过程，都会遇到困难，团队的互助十分重要。将不用的装备送朋友，不止是获得一种直接的回报，而是长久的互助和友爱。

我在终级内测的头两天，就埋头刷Boss，除了自己急需的黄色装备，其他就分发给帮会的人员，按需平分，共送出38件，所有的人都有了上品套装。平时挖矿采皮，都为帮会制造装备，让他们安心升级。一个后发成立的帮终于人气旺起来，团结互助、人人争先，后来在困难的时候，帮会升级的费用都能交上来，而我的级别比一起玩的低了8级。

《武林群侠传OL》游戏风格吸收了西方主线任务和副本的精华，而剧情与文化则发挥了东方武侠的底蕴。有波澜壮阔的江湖之争，有独出心裁的门派武功，可谓高深难测、变幻无穷，很多探索至今还是一个谜。面对一个极具可玩性的游戏，团队的合作与交流的作用，可想而知。

三、帮会活动巧安排

由千呼万唤，把人组队齐，不下20分钟，到场自动到场，有个宣传的过程，也要灵巧安排。

一个帮会，只凭帮主、副帮主管理还不行，要快速拉动玩家的积极性，我动员帮会成员结师徒、结情侣，每周任命一个执政官，由他发号施令，民主管理贴近人心，帮主也要升级，难免不能及时帮助他们，现在有了周执政官，帮主就可安心应对，也没给人冷冰冰的形象。

获得古钱的挑战任务是副本任务，一般都等齐级低的朋友，他们看，我们打，多了许多亲和力。有的玩家很久不来，狠心踢出帮，没几天上线来，在大都呆呆地等你，不停地和你聊，说就是喜欢这个帮，令人感动得不行，还是把他加进来，后来他们的努力都没有给团队丢脸。这都是合作打任务的功劳，如今帮会已升到9级，帮会声誉也很高了，一起打小任务少了，但合作精神还在，是除我们在游戏和大地震的不幸外，在精神家园的一份巨大财富。



四、高远的奋斗目标

一个团队，要发展，就要有自己的定位。我们尽管新人多，但一致要做一流的团队，一流的帮会，帮会公认有三不：不打老鼠、不劫粮、不乱杀人，以赢得前期良好的发展环境。

由于我们良好的团队精神和奋进的目标，本区第一公会正式加盟我帮。后来的发展证实了我的想法，在收取帮费上广为动员，有时还唱“黑脸”，对我一个高级的老乡公开批评。指责他对帮会升级不积极，对一个不怎么常来并拖欠帮费的玩家发出踢出帮会的警告，她尽力而为交了一部分，我暗中送了100两给她，要她交执政官，从此又多了一个热心的成员。由于我们齐心，终于进入一流帮会的行列。回首往事，看到帮友的成长和身处强大帮会的成就感，甜苦之味尤在心头。

五、敏感的致富策略后盾

没有游戏致富的方法，最好的愿望不能实现。幸好，我是游戏致富的高手，一个游戏，只要熟知它的体系，就知在哪找钱快，以后我有专文谈这个，就举两个最小的例子。新人交不起帮费，其一，要他练小号15级，带他过血战副本，就可轻松得2两，运气好还可拿到价值高的雪虎。在这次更新后，要他们刷Boss，装备是难卖出，市场太多了，符却是常用品，帮会直接收符，作抵帮费，统一出售换钱。



每一次更新《武林群侠传OL》就带给我们一次喜悦。把握每一次活动的原理，收获自然丰厚。刷统领，宝石爆满仓库；刷地牛，又一次富得流油；眼下的端午任务，又是刷紫装的同时获取装备符的时候。在第一时把队伍带到活动前线，我们就有双倍的财富。

一个帮，就是一本书，你怎么写都行，只要好看；一个帮，就是一个家，你怎么上演角色都行，只要你满意。但作为精英团队的成长，离不开一份情感和互动，让欢乐洒在《武林群侠传OL》这个梦想中的武侠世界。P

《炎龙骑士团》自上世纪90年代一路走来，历经邪神之风印、黄金城之谜、风之纹章三部单机战棋类游戏大作之后，如今，终于迎来了网络版本——《炎龙骑士团OL》。汉堂国际此次全力打造的炎龙，采用画面3D、角色2D的手绘系统，整体风格活泼可爱，可以说与几年前风靡大陆的经典网游RO的唯美程度不相上下。下面就让我们重新开始探索炎龙的世界。



精战骑士 再续炎龙子孙辉煌——《炎龙骑士团OL》系统介绍

故事背景

《炎龙骑士团OL》的故事背景发生在《炎龙2》的20年后，诸神们为了面对黑暗世界再次苏醒的危机，长久以来避于幕后的各族神灵终于打破了沉默。在诸神的旗帜之下，勇敢骑士的意志又回到了原初的战场，“炎龙骑士团”新一章的传说即将开始蔓延。

画面设定

《炎龙骑士团OL》为了进一步刻画出完整的世界画面感，在新开发的3D引擎精密描绘之下，将拥有豪华建筑物的米萨拉斯城展现出昔日的辉煌感，浓厚的北欧风格俨然梦境中的童话世界。此外，全自然景观的草原、森林、沙漠、雪原，处处都如似真亦幻的徜徉之所。玩家在此可以真切的感受到来自远古世界的神秘，体验探索与冒险的刺激感。

角色设定

在人物角色方面，《炎龙骑士团OL》则延续了过去炎龙的一贯传统，坚持走2D手绘角色路线。玩者角色风格可爱，各职业根据级别有不同的装扮；非玩者角色则是由各种古灵精怪的的生物组成。整体画面的色彩与光泽，在十足远古味道的烘托下呈现出炎龙特有的魔法效果。





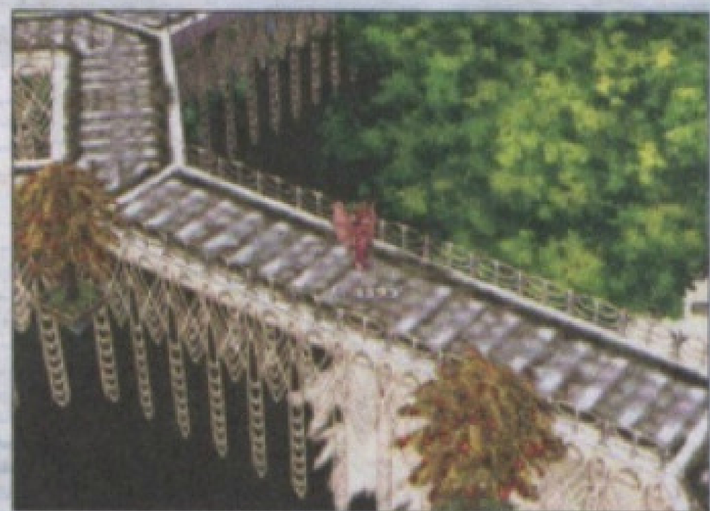


种族及职业设定

延续了单机时的故事背景，设定者在游戏中设立了三大种族系统，即亚斯族、精灵族和罗特帝亚族。三大种族各自天生属性不同，外观不同，玩家可根据喜好选择。

《炎龙骑士团OL》在规则上使用职业和技能的组合，即不同职业可以学习不同的技能。在规则上使用职业和技能的组合，除了直系展开的基本转职系列之外，只要在特定数值限制之下，玩者也可以依照自己想要的能力组合自由的在各系列职业之间转职，并在转职后保留原职业的能力，因此使用长剑的法师、使用神术的弓箭手等等，在里都是可以轻易达成的。除了初期的一转之外，二转还开放了更为丰富的职业，让玩家在将来能有更多、更酷的锻炼目标。并且玩家在组队时，可以根据各职业的长处发挥出完美的效果。其拥有丰富的转职系统，转职后各方面能力的提升均会对游戏产生决定性的主导作用。





装备及作战系统

对于不同职业的角色来说，《炎龙骑士团OL》设计了各类职业专署的装备。即使手绘人物本身已经是十分费工的作法，采用纸娃娃系统的为了手绘质感的整体性与玩者的成就感，依然以一贯的2D手绘方式忠实绘制出所有武器、头饰等装备的造型与动作，玩家不论持有哪一件武器，皆可一望即知，更能清楚看见武器装备随着人物的行为而作出各种动作。另外，装备分为可视和不可视的，可视的装备多为造型类，从人物角色外观即可看到，美丽精致，也不乏个性之作，玩家可以选择自己喜爱的装备装扮自己的风格。

从作战系统上来讲，游戏人物的移动、攻击、躲避、魔法效果等都可以看出设计者的用心。《炎龙骑士团OL》走可爱路线，仔细观察人物在作战时，也略带一丝幽默。角色前期技能较弱，打怪时显得蠢笨憨厚，后期技能强大了，角色则动作敏捷活泼。此外，玩家在打怪时，所有的一般攻击、特技和魔法等都附有严谨的规则、使用等待与各种参数和属性，有着些许战略游戏的味道，在动作游戏的范畴内实现战略游戏的内容与精髓。

公会系统

在《炎龙骑士团OL》中，玩家可以建立公会，招募自己的会员。延呈炎龙系列，玩家结合各方好汉之力，共同加强自己的实力，让有志一同冒险犯难的玩家互相联系与结合。玩家们可以在其中组成队伍，相互补充战斗力，同心协力面对强大的敌人，并依照各成员的职业特长，而获得累加的特殊强化能力，可以充分凸显各职业不同的特色。

结语

《炎龙骑士团OL》的名字已经离我们越来越近，它一如往日的淳朴，即将带给我们又一次感动，它保留了前作的经典故事，又将全新演绎出炎龙子孙的英雄气势！

《物流大亨》是一款即时模拟经营类游戏，题材来源于现实生活中竞争激烈的物流运输行业。无论你之前是从事什么工作，也无论你是如何获得这笔启动资金的，过去的一切都完全不重要了。唯一重要的事实就是，你现在是一家小型物流公司的负责人了！在经历了无数风风雨雨之后，它会渐渐成为一家大型的、让人敬畏的跨国公司？还是被人们遗忘，并最终破产呢？你的抉择将决定一切！



《物流大亨》产品介绍

《物流大亨》是什么？

对任何物流公司来说，最终目标都是要成为运输市场占有量第一的企业。你将必须从竞争对手的手中抢到那些利润最多的合同，并确保你的公司能够在最危急最毫无征兆的灾难中存活下去。在经营的过程中，你将碰到诸如不景气的汽车市场、复杂的合同关系方、不合格的人员和许多其他情况。游戏中出现的各种各样的事件，都会对周围地区的经济形势造成正面或负面的影响。只有你才能带领公司走出重围，与时俱进。





在购买了车库，并且搬到了新的办公地点后，你可能仍然会有一些剩余资金。但是对于将要持续经营的公司来说，这些钱恐怕是不够的。因此，你必须对自己的花费精打细算。

你将会购买车辆，雇佣办公室和车库的人员以及车辆司机。随着时间流逝，你的车辆将会渐渐磨损变旧，所以监控车辆的状况非常重要，这样你才能采取合适的方法来维修它们。车库的工作人员（技师）和现场维修小队（修理拖车以及维修车辆）将会提供技术支持。

让我们假设你已经购买了自己的第一辆车，并且雇佣了一名司机，接下来要做什么呢？很简单，挣钱！同现实生活中一样，所谓说着容易做着难。要想获得收入，你就必须去签署能为公司带来利润的运输合同，并确保你能够履行合同条款。

在签署合同之前，你应该确保自己的公司能够按照合同约定履行合同。这就要求你分析一系列因素：路线、两家企业之间的交通状况、车辆和人员配备的情况等等。你也需要注意合同上表明的最低速度建议，并将这个数字同你的车辆速度进行比较。如果你的车辆只能以低速运行，那么你将无法完成大部分货物运输的合同！此外，要确保你的车辆能够运载指定的货物量，同时车辆的运载类型也要和货物匹配。

当你的小物流公司获得了足够继续发展的资金后，你就可以投资车辆、房地产、办公室和车库了。你也可以通过购买新电脑或者宽带互联网接口来让你的员工更加开心。升级车库就能够让技师和司机更快乐，这样他们就不必为找个停车位而发愁了。升级建筑让你能够为未来的发展做好准备，也为你提供放置新设备的空间。最终，这些新设备也会提升整个公司的效率。

房地产

在《物流大亨》中，玩家可以拥有两种房地产：车库和办公室。

车库是公司的根本。对车队中车辆的保养是在公司车库中进行，因此技术高超的维修人员也是必不可少的。车库甚至还可以扩大，以容纳更多的修理人员，来增加维修保养的效率。

办公室则是公司的形象。刚刚起步的公司往往只是使用简陋的办公楼，当然你也可以特立独行一些。一开始就雇佣更多的雇员，购买最新的办公设备，并升级办公楼。

同时我们也非常赞成你买下数个车库。从长远来看，如果你的车库分散在地图各处，那么你的车队将更容易获得保养。此外，由于一旦车辆发生故障，它都能够更快地到达车库进行维修，并回到路上继续工作，所以此举会节省下来不少资金。



车辆

车辆可以说是企业之间进行货物运输的基本工具。

车辆可能只有一个整体的车身，或是一个由车头和拖车组成的可更换车身。整体车身的车辆通常只能运输一种货物，但是由车头和拖车组成的车体则可以根据合同进行调整，以便运输不同的货物。主要的车辆特性包括：最大速度、货物载重量、技术指标情况、司机、车身类型。车辆的状况依赖于汽车的行驶里程数和司机。有经验的司机可以在高速行驶的同时，不会对车辆造成严重的损坏。

游戏中有3种类型的车辆故障：轻度损坏、中度损坏和严重损坏。对于轻度损坏，司机就可以修复，这会花费一些时间，但是还不至影响到合同的正常完成。中度损坏则不同。司机对这种故障无可奈何，他只能打电话要求技术支持，接下来维修小队会赶往事故地点。这类维修可能会花费相当长的时间，特别是如果你的车库距离很远的话。严重损坏可以说是你的车辆在公路上可能遇到的最糟糕的事情了，它会让你损失很多的时间，因为你必须呼叫拖车来将故障车拖回车库。如果不及时更换故障车辆，那么这名司机估计就什么合同都不能正常完成了。在车辆被拖回车库后维修就会立刻开始，如果维修得不彻底，这辆车今后恐怕还会经常发生此类故障。

玩家可以购买到特殊车辆、维修卡车和维修拖车，并将它们存放在车库中，以备中度和严重损坏的发生。如果一个以上的车库拥有这些维修车辆，维修小队将从距离事发地点最近的车库出发进行救援。如果你缺少自己拖车的必备车辆，也可以通过支付一定资金来从联邦政府处获得援助。

随着时间的流逝，市场上将会出现更复杂更现代的运输工具，不过它们也同样需要维护和保养。P

欧美市场最火的赛车网游是什么？
日本本土最火的赛车网游是什么？
国人赛车网游爱好者在美服玩得最多的赛车网游是什么？
答案都是——《极限飚车》（Level-R）！

近日这款全球顶级的赛车网游成功登陆中国，它以其超越单机赛车游戏的画面表现，匹配赛车网游玩家习惯的独到设计，旋一登场，便引起万千注目。《极限飚车》给中国玩家带来了一骑绝尘的速度感受，带来了体验速度与激情的唯美感。可以说，《极限飚车》是所有赛车网游爱好者都无法拒绝的魅惑。



全球顶级赛车网游——“极限飚车”登陆中国

纯专业物理引擎，精细千万分之一

作为《极限飚车》的研发团队——欧洲顶级赛车游戏开发工作室Invictus，不仅开发过如《伊森赛车》《CRC2005》《罗省街头赛车》等众多广受好评的赛车游戏，而且拥有专用于赛车游戏开发的世界级物理引擎：SPEED。《极限飚车》通过SPEED强大的处理功能，可以模拟车辆本身十大类3000多种物理特性，玩家还可以感受到不同路面对车辆外部与驾驶室截然不同的反应。每次颠簸，车体的悬挂也能做出最精确的变化，甚至车门每颗螺丝的细微受力变化也能真实模拟。

《极限飚车》独一无二的车辆损坏模拟，更将真实世界里的刺激、火爆带回到游戏中。包括保险杠飞落、车门玻璃崩碎、驱动轴折断，原汁原味的破坏激情。每次损坏又能即时的反馈在车辆操控上，绝对给你无穷无尽的操作乐趣。



授权名车登场，真实场景再现

《极限飚车》深知真实名车对玩家的重要性，一举囊括了全球各大汽车产业巨头的众多授权。包括丰田AE86、马自达RX-7、三菱EVO、悍马、雪佛兰火鸟等广大玩家耳熟能详的经典车型。同时，各大厂商更将每辆车的真实性能资料倾囊相授，玩家不仅可以拥有梦寐以求的名车，更能获得只有名车才有的独特个性。

另一方面，Invictus的工作人员也不乏拉力车手、车辆设计师出身，他们曾亲自参与过奔驰，兰博基尼等顶级跑车的开发设计及调试。因此、Invictus独立设计的原创车也是来头不小。以世界最顶级跑车为模板，加之专业设计加工，原创车依然高贵无比、光彩照人。



在《极限飚车》的车辆中，每辆车都会有一份详尽的介绍，包括出厂年代、奇闻轶事。以赛车文化作为目标自然出手不凡。玩家可以在游戏中体验从60年代到21世纪各种经典车型，历经汽车工业的黄金时代中的沧桑变化，其本身便是一场难得的汽车之旅。

丰富游戏模式，赛车内涵无限

《极限飚车》的目标，并没有限制在小空间的娱乐。凭借强大的物理引擎，《极限飚车》可以轻而易举模拟出ABS、ESP、TCS多种车辆辅助的物理状态，大大丰富了游戏内涵，充分满足不同层次玩家对赛车运动的热爱。





如果你只想尽情挥洒、感受爽快，《极限飚车》同样提供模仿极品飞车的超爽模式：简单操作，迅速体验，大量氮气，让你一鼓作气爽翻天。

如果你只是想做一名漂移英雄，那就更不要错过《极限飚车》了。日本专业级漂移场地设计，最专业漂移积分方法。

如果你喜欢不停超车，挑战极限，那北美最受欢迎的纳斯卡模式一定适合你，真实模拟出弹弓效应，带来无限超车挑战，还有加油站策略更使比赛未知无限。

此外，收集模式、夺旗模式、直线加速等休闲、比赛模式更会让你体验不停，新鲜永远。

《极限飚车》集赛车运动、汽车文化之大成，每个细节反复推敲，精雕细琢。必将带给你无法想象的速度体验。

《极限飚车》，开启你的光荣和梦想之路。

与人飚车，其乐无穷！P





头牌新闻

DnF公测，腾讯力推街机特色网游

■本刊记者 兔子

三方高层共同启动了DnF的公测仪式

6月15日，由腾讯运营的街机特色网游《地下城与勇士》（以下简称DnF）在上海卢湾体育馆召开公测新闻发布会。腾讯总裁刘炽平、韩方代理三星电子（韩国）常务权康铉、游戏研发方Neople公司CEO许民及CFO Jerry均到场祝贺，并表示看好这款网游在中国市场的前景。

发布会现场浓厚的街机氛围及精彩刺激的开场视频，让到场的网游玩家和街机格斗爱好者为之一振。在座的游戏公会会长及资深玩家均表示对DnF满怀期待。随后，启动仪式隆重上演，三方公司高层共同点亮“DnF世界”，同时启动象征游戏正式公测的“魔力球”，让场上气氛达到高潮。DnF作为一款极具特色的横版动作类大型网游，在韩国长期位列综合网游排行榜前三位，国内几乎所有知名游戏运营商都曾有意作为DnF在中国的运营商。评论认为，腾讯的最终胜出将为该公司进一步拓展网游市场、谋求更大发展创造新的契机。会后，本刊记者对三方公司高层进行了专访。

大众软件： *国内游戏公司代理韩国游戏时沟通是个很大的问题。比如发现一个问题，让韩方来改会很麻烦。腾讯在代理方面会不会担心以后沟通有一些问题？*

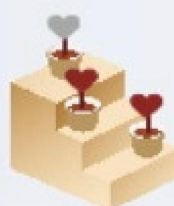
刘炽平： 在整个游戏的运营过程中，我们跟Neople的合作可以说是无间的。我们并不是签了才认识，两年前我们已经接触过了，在这个过程中彼此有了深刻的了解。因此我们觉得绝对可以把这款游戏从韩国带到中国，一方面不失它大作的水准，一方面加入跟中国市场紧密结合的策划、活动，再加上反外挂的一系列操作，相信这款游戏一定可以在中国成功运营。

大众软件： *反外挂有没有突破性的进展？因为现在玩家使用外挂的情况看来比较多。*

刘炽平： 绝对有进展。我们之前刚上了一个新版本，今后整套反外挂的运作都会进入运营过程当中。我们有强有力的手段保证游戏的公平性，在公测时大家绝对可以看到反外挂的力量。

大众软件： *DnF在中国开始运营之前已经在韩国运营了一段时间，而且取得了很不错的成绩。游戏现在在韩国还在继续开发吗？是否还有新的资料片？*

许民： DnF能在韩国保持热度，一个很大的原因就是它更新非常多，这是玩家可以持续游戏体验到乐趣的原因。Neople在DnF里投入的总体人力，是目前单款游戏投入最多的，开发人员约有200人。我们刚刚发布了一个大资料片，到今年年底还会有另一个资料片发布，后一个资料片的内容相当丰富，可以说比韩国已运营了4年的DnF现有的内容还要多，这表明我们对游戏的不断更新和扩充是非常在意的。P



晶合热点

联播网携手ESWC直播中国区总决赛

日前，国内新锐视频网站联播网（www.lianbo.tv）对外宣布，通过其可支撑千万级用户的视频直播平台，在7月11日至7月13日面对全球游戏玩家直播ESWC中国区总决赛。对于此次ESWC中国区总决赛，联播网采用了高清晰视频播放技术，为爱好CS和《魔兽争霸Ⅲ》的游戏玩家提供了一个高清、极速的网络观看平台。联播网负责此次项目的殷女士表示，游戏玩家只需下载一个联播网播放器软件，轻松安装后，就可以在网页免费收看到高清流畅的ESWC全国总决赛。

壁虎科技发布2008年营销计划

作为游戏内置广告领域的一匹黑马，壁虎科技自从涉入IGA（游戏内置广告In-game advertising，简称IGA）行业以来就将自身定位成独立的第三方网游媒体公司。继年初获得红杉资本的千万美元风险投资之后，壁虎科技又突破了IGA领域内长久以来的技术壁垒——据悉，壁虎公司历时3年时间研发了壁虎IGA系统。这种系统能在不修改任何游戏程序，不挂接游戏程序封包的情况下，独立实现类型丰富的、可交互的广告植入与投放。近日，壁虎科技发布了2008年度的营销计划，壁虎CEO李柳军宣布：发布会当天签署合作协议，客户只花1元钱就能得到壁虎100万元的游戏内置广告回报，第一笔放送广告总额为3千万。



壁虎科技CEO李柳军

九城携手招商银行推出主题信用卡

2008年6月13日，暴雪娱乐和第九城市携手招商银行共同宣布，三方将在品牌合作和市场营销等方面通力合作，发行并联合推广《魔兽世界》联名信用卡。这次合作极大地为《魔兽世界》玩家带来优惠与便利。据悉，《魔兽世界》联名信用卡一套4张，分别由联盟、部落的经典人物和图案构成，除了可供玩家收藏之外，还可以达到现实消费中区分族群的作用。此外，功能



设置方面除了为《魔兽世界》玩家提供续费、充值和兑换游戏点卡、周边产品的便利与优惠、与游戏账户关联自动续费外，更是首次在中国开创了信用卡“直付通”功能，为玩家带来更多方便。暴雪娱乐首席营运官Paul Sams先生表示：“《魔兽世界》联名信用卡不仅为玩家提供了便利与优惠，更能让玩家在累积游戏奖赏的同时在现实世界中展现对游戏的热情。”第九城市副总裁沈国定先生表示：“这次合作突破传统的合作营销模式，以‘认同营销’来推广《魔兽世界》。现有玩家通过申请该卡获得现实利益和心理认同的满足，增强了对《魔兽世界》游戏的忠诚度；同时借助招商银行信用卡强大而创新的推广通路及无处不在的品牌显现，积极吸收并扩大《魔兽世界》的玩家族群。这张《魔兽世界》联名信用卡的发行，除了使玩家真正消除现实世界与虚拟世界的区分，对游戏强化了认同与忠诚外，也是第九城市系列提升玩家客户服务满意的举措之一。”招商银行信用卡中心总经理助理宋靖仁先生表示：“《魔兽世界》是中国乃至世界最受欢迎的网络游戏之一，在中国游戏玩家拥有巨大影响力，我们非常看好第九城市、暴雪娱乐的市场推广能力和品牌号召力，我们希望合作发行《魔兽世界》联名信用卡达成战略协议，以加强与广大消费者的互动与联系，并完善招商银行信用卡发行整体战略。”

坂垣伴信辞职并起诉Tecmo

2008年6月3日，著名游戏系列《忍者龙剑传》和《死或生》系列的著名制作人坂垣伴信向外界发布公开声明，宣布自己已提交辞呈，将于7月1日离开Tecmo。同时坂垣伴信将就DOA4的制作奖金支付问题继续起诉Tecmo。在声明中，坂垣伴信表示自己在5月14日便已在东京地方法院就Tecmo公司未支付奖金提起诉讼，要求对方支付制作DOA4的奖金1亿4800万日元，该起诉书也于5月22日送达Tecmo公司。起诉的原因可以追溯到开发DOA4的时候，Tecmo公司曾同意支付一笔奖金。但是当游戏制作完成后，Tecmo却迟迟不肯支付。Tecmo公司总裁安田善己不仅违反约定，而且态度强硬地表示：“如果你不满意支付奖金的决定，要么滚蛋要么去起诉公司。”此外安田还在同事和下属面前对其恶意中伤，因此别无选择，只能离开。在离职声明中坂垣还表示，6月3日正式发售的《忍者龙剑传2》是他指导下的该系列游戏终结作。此外他再也不会制作《死或生5》。对于中国玩家来说，除了不能再看到《死或生》系列新作的出现是个损失外，业已宣布与Tecmo合作，由上海盛大运营的《死或生Online》究竟走向如何，也成了一个谜。



坂垣伴信



晶合新作

电子竞技电影《电竞之王》首映

由林申、米娜等联袂主演，国内首部电子竞技题材网络电影《电竞之王》近日举办了首场观映会。该片讲述了出生在医学世家的顾晓飞不喜欢父亲为他安排的人生，在电子竞技的世界里他找到了自我。面对来自韩国的强敌，他最终战胜对手，并获得了爱情。意料之外的无厘头搞笑、面对功名的尔虞我诈、惊心动魄的电子竞技是该片的一大特色。据悉，该片根据中国电子竞技选手WE.Sky（李晓峰）为原型改编。影片采用高清格式拍摄，全长约50分钟。



搜狐《刀剑·英雄》资料片亮相



2008年6月19日，由搜狐游戏运营的中国原创，全球首款动作格斗网游《刀剑·英雄》2008大型资料片“禹王神骑”正式与玩家见面。首次推出的骑乘系统和新颖的超效率练级副本成为“禹王神骑”资料片的两大亮点。6月19日资料片上线后，来自全国各地的玩家大量涌入服务器，希望在第一时间体验这款国产经典网游的全新内容。而官方为配合此次资料片的推出，为回馈新老玩家，特地准备了一批送极品装备的《刀剑·英雄》“终身装备卡”，玩家可通过参与官方和各个媒体的活动获得“终身装备卡”。《刀剑·英雄》预计在“禹王神骑”资料片推出后，推出针对新老玩家奖励更丰富的活动，以带给新老玩家更多的惊喜。

《反恐精英Online》国内运营进入日程



2008年6月12日，世纪天成正式宣布：FPS网游《反恐精英Online》正式进入运营日程。《反恐精英Online》已经完成了初期准备工作，包括汉化文本、本地化等在内的诸多工作已进入冲刺阶段。《反恐精英Online》是基于美国游戏开发商Valve的著名游戏《反恐精英》为基础，由Valve授权韩国NEXON进行开发的FPS网游。而原作《反恐精英》从公开销售以来，缔造了900万张的销量神话，仅在中国就拥有数以千万计的用户，是名副其实的国民级经典游戏。《反恐精英Online》自2007年在韩国首先开始运营以来迅速聚集人气，横扫当地的FPS游戏市场。游戏正式运营后仅4天，新增会员数就达到了30万，同时总会员数也在一个月的时间内轻松突破

百万大关。而在国内，自世纪天成正式宣布将代理《反恐精英Online》开始至今，全国玩家对其的关注度日益提升。对于游戏的后续进展，我们将继续关注报道。



晶合声音

想说玩《魔兽世界》比看色情片更为可耻吗？那我的答案是肯定的。

——波士顿俄勒冈州著名心理专家Jerald Block表示，沉迷网络游戏比沉迷色情更可耻。原因是：人们在长期游戏之后纷纷透露出愧疚之情隐晦不谈，但对于性方面的需求却能够直言面对。不过这个理论在中国恐怕行不通，根据目前网络上的流行理论，很多看色情片的都跑去玩某款跳舞网络游戏了，一点都不觉得可耻。

任何一家公司要想实现我们的技术水平至少要投入大量的人力做一年半的时间。

——刚刚获得红杉资本1000万美元投资的壁虎网CEO李柳军对自己公司在IGA（游戏内置广告）方面的技术领先很有自信。不过中国互联网的实际告诉我们，技术玩得好的往往拼不过炒作玩得好的，仅仅凭着技术先进就自信可以战胜任何对手，恐怕未来很危险。

当年说要做中国微软，是一种美好的梦想。但实际上金山就是金山，我们没法完全去模仿别人。

——金山的网游占业务收入70%，比重逐年加大，而毒霸、词霸、WPS等业务比重却在缩小，求伯君终于承认金山无法成为中国的微软。有些时候，客观面对实际反而距离理想更近了一步。



晶合人物

张毅君



《仙剑奇侠传4》发布之后，多年以来一直负责“仙剑”研发的上海软星宣告解散，让全国的“仙剑”迷非常伤心。不过在一段时间的沉寂之后，以原上海软星掌门人张毅君为核心的烛龙科技有限公司近日浮出水面，据悉他们已经获得了投资，将继续从事单机和网络游戏研发业务。对于痴心于国产单机游戏的中国玩家来说，这是个令人开心的消息。让我们祝福张毅君，祝福烛龙科技，希望他们未来的征途一帆风顺！



晶合快评

让步了，还能进步么？

■本刊记者 冰河



丁磊终于让步了。2008年6月6日，网易自主研发的首款3D游戏《天下贰》开启测试，模式为免费上线、按道具收费。这是自2005年盛大宣布网游实行免费运营战略，掀起免费网游热潮之后，网易坚持两年按时收费后的首次重大转变。在国内前列的网游运营商中，网易也是最后的免费者。一个令人回味的细节是，在2006年的Chinajoy高峰论坛上，丁磊表示，网易做网络游戏采取的是长期耕耘策略，不会使用短期促销，并称，道具营销是“投机措施”，而在他之前发言的陈天桥，则认为按道具收费是盛大重要的创新之一。

其实道具收费模式和点卡收费模式，从本质上来说并无太大优劣之分。但是从目前国内游戏的运营状况来看，能够在点卡收费模式下坚持下来的，都是游戏品质非常精良，能够经得起时间考验的作品，如《魔兽世界》《大话西游》等。道具收费模式由于可以针对后续推出的新道具和服务不断进行收费调整，因此更适合初期开发不够精致的作品。而且由于道具收费模式在很大程度上破坏了游戏环境的系统平衡，有许多玩家强烈要求恢复点卡收费系统。因此如《传奇》《征途》等原本采用道具收费模式的游戏，最终都实行了“双轨制”，点卡收费与道具收费并行。

盛大和巨人都在随着市场的变化而不断调整，但网易并没有作出及时的调整。丁磊是个倔强的人，在《大话西游3》内测发布之前的探营中，记者在广州深入了解了网易方面的制作思路，却发现“大话3”的制作和运营思路相对过去并没有做出革新。丁磊显然还坚持认为他们有最优秀的技术团队，因此不用为了市场而担心。但2006年高调发布，却拖期两年，连续回炉重做的《天下贰》已经说明，丁磊自信的技术优势并没有在实际中体现出来。相反，针对不良的市场回馈反应迟钝，迟迟未能调整制作战略，使得《天下贰》至今上市无期，《大话西游3》的测试情况也不理想，随后2007年末制作和推广团队也出现了动荡。

说实话，丁磊的让步还是有些晚了。相信网易的制作团队在技术上仍旧具有优势，但是他们已经损失了时间。无论是《天下贰》还是《大话西游3》，经历了长期的回炉和测试之后，已经耗费了玩家太多的期待和热情。与此同时史玉柱已经凭借《征途》登陆美国纽约证券交易所，又将巨人做到了一个新高度。我们不能说网易再也没有机会。只是面对新作始终不能获得市场认同的情况下，网易还能挺多久呢？

幸好丁磊让步了，技术出身的人都非常固执，认准了方向就不回头，这是当初丁磊成功的重要原因，如今看来也是阻碍他及时变革的重大阻碍。只是，这个姗姗来迟的让步，能给网易带来多大的进步呢？

拭目以待吧。P

某些人，一些自称是西式RPG爱好者的人——似乎这样可以让他们高人一等似的，他们一出口就是“3rd AD＆D”“Black Isle”“BioWare”等高深莫测的英文词组，一看见《辐射》《博德之门》和《上古卷轴Ⅳ》就大呼“神作啊神作”，一提起黑岛已死、BioWare被收购就泪流满面痛不欲生。当你和他深入讨论并引出“哥特”（Gothic）这么个名字时，他们一脸茫然地问你：“哥特？那是什么？”

阿卡尼亚 哥特传说 ARCANIA: A GOTHIC TALE

系列新作首度公开

■Ntrpg@蚕宝宝

阿卡尼亚——哥特传说
Arcania: A Gothic Tale
游戏类型：动作角色扮演
制作：Spellbound **发行**：JoWooD
上市日期：未定
推荐度：★★★☆

有鉴于《哥特3》的一些不利影响，系列的发行商，同时也是“哥特”版权的拥有者JoWooD将续作制作权交给了Spellbound。等等，这不就是主要成员来自德国和法国，制作了《赏金奇兵》和《侠盗罗宾汉》的那个制作组吗？美工水平倒是可以信赖，但他们以即时战术游戏闻名，驾驭得了《哥特》这样博大精深的游戏吗？

纷争还是革新？新制作组新气象。



JoWooD在解答这个疑问时说：“是的。哪怕你在《哥特4》的包装盒里放一张空白碟片，它也能轻松地在德语国家卖出100万份。Piranha Bytes这个招牌（《哥特》前三作的制作组）对德国玩家的影响力就如BioWare之于北美。将‘哥特’的续作交给新的制作组不是一件易事，但对这个系列的革新却是最有意义的一次冲刺。”看来，JoWooD的官方解释是希望续作能够推陈出新。不仅如此，续作的名称也正式更名为“阿卡尼亚——哥特传说”，这样做是为了褪去前作的色彩。而开发者认为“Arcania”这个名字代表了他们的暗示——这次的游戏世界中将充满大量的魔法和幻想色彩。

Pirahna Bytes和JoWooD的纷争

作为《哥特》系列的创始者，Pirahna Bytes曾在去年解除了与JoWooD Productions的合作，而后者得到了《哥特》系列续作的开发权。不过到了今年3月，双方又忽然宣布重归于好，两家公司对“哥特”品牌的归属问题以及续作开发、发行达成了一系列协议。其中，JoWooD除了将拥有该系列商标之外，还将拥有“哥特”续作制作团队的选择权及新作的优先发行权；而Piranha Bytes则联手发行公司Deep Silver（《圣域2》的发行商）正开发一款名为“RPB”的RPG新作。

对啊，哥特，你是什么？

德国古代的“Goth”部落是“Gothic”一词的词源，一般被译作“哥特人”。在现实里，哥特人曾经深远地改变了历史进程。公元5世纪，哥特人入侵意大利并推翻了罗马帝国。到了15世纪开始文艺复兴，人们习惯于将介于古典时代和文艺复兴时期之间的这段时间称为中世纪。因为文艺复兴时期的人们始终对中世纪带有着否定的态度，而意大利人也始终记恨哥特人毁掉了他们的罗马帝国，就将这一时期为“Gothic”。



《哥特》前两作的画面水准一般，不思进取的操作方式也颇令人头疼。它一直是一款优点和缺点一样明显的游戏

提到哥特，你可能会首先想到哥特式建筑和哥特音乐。但早期的哥特式建筑不被承认，它被视为古希腊、古罗马这样的正统之外的“野蛮艺术”。哥特音乐则是另类音乐中极为殊异的一个支脉，通常让你联想到宗教、死亡和绝望。而今天我们的主题，这款曾经命名为“哥特”的游戏，以业界的术语来说，就是一款相当“Hardcore”的游戏，只属于少数硬派玩家。《哥特》最初的两代曾因为粗糙的画面和蹩脚的操作方式，吓跑了一大票通过朋友推荐而跃跃欲试的玩家，而更多人压根不知道它是什么。《哥特3》凭借新引擎带来的精美画面和《上古卷轴Ⅳ》热潮后的余温吸引了一些视觉系的玩家，但接踵而来的硬件优化问题和层出不穷的Bug只让极少数有爱的玩家坚持下来。

《哥特》啊《哥特》，难怪连那些自称是西式RPG爱好者的玩家都不认识你了！

《哥特》系列最新作品，别样风格欧美RPG续集。

新世界和我们的无名氏主角。

Spellbound将游戏的主角也换了——虽然从某种意义上来说，只是从一个无名氏到另一个无名氏而已。前三作中的无名氏——那个最初被一脚踢进魔法屏障、最终又战胜了兽人军团的幸运的倒霉鬼，在这一代中登上了王位。习惯了王族的生活，这位英雄逐渐被权力欲所吞噬，不再被人民所爱戴，其中也包括在初始之地引导他走上英雄道路的命运女巫。


魔法屏障再现?

女巫决定放弃这位堕落的昔日英雄，继而找到了另一位无名英雄——也就是我们的新主角。他出身卑微，终日以打渔为生，他赖以为生的小岛正被无名氏国王以统一王国的名义而洗劫——不管你愿不愿意，我们又再次回到前两作里令人魂牵梦绕的小岛。他们甚至给了无名氏一个家！这意味着我们再也不用寄人篱下并看那些NPC的脸色了。我们在这个世界里将拥有一个栖身的地方，一个可供休息、贮存战利品并制作物品的地方。Spellbound将其称为“森林中的小屋”计划，家里将会有炼金台、锻造台等实用的设施，也会有像羽毛椅这种华而不实的家具——总之，有家的感觉实在太好了（只是不知房价如何）。

角色是如何发展的

《哥特传说》将不再有角色创建系统，取而代之的则是通过武器装备改造系统创造出属于自己的角色个性。为了更好地配合这个系统，属性点的分配也会更灵活。当玩家提升传统职业（如圣骑士、弓手、法师和盗贼等）的技能时，可以调整一些点数来改变自己的风格。如果玩家想成为一名战斗法师，那么游戏就会加强你的法术和武器的魔法效果；如果想成为一名弓箭手，除了远程攻击外，游戏还赋予玩家类似德鲁伊的能力，如控制植物生长和训练动物。游戏中也将有足够的经验值可以让玩家在不同的两种职业间进行转换，这就需要玩家完成主线任务之外的支线剧情了。

还记得在“大菠萝”中，因为一个技能点加错而重练人物的惨痛回忆吗？不得不说，Spellbound实在太可爱了，他们甚至将“洗点”的概念引入到了这款单机RPG中。这一点在MMORPG中屡见不鲜，但在单机RPG中却很“另类”。虽然单机RPG中随时都可以Loading，但一个技能的好坏往往要在中后期才能见分晓，谁愿意去读档重来呢？


树林中的小木屋

取其精华，弃其糟粕。经典的保留与缺点的改进。

互动性依旧是游戏的亮点

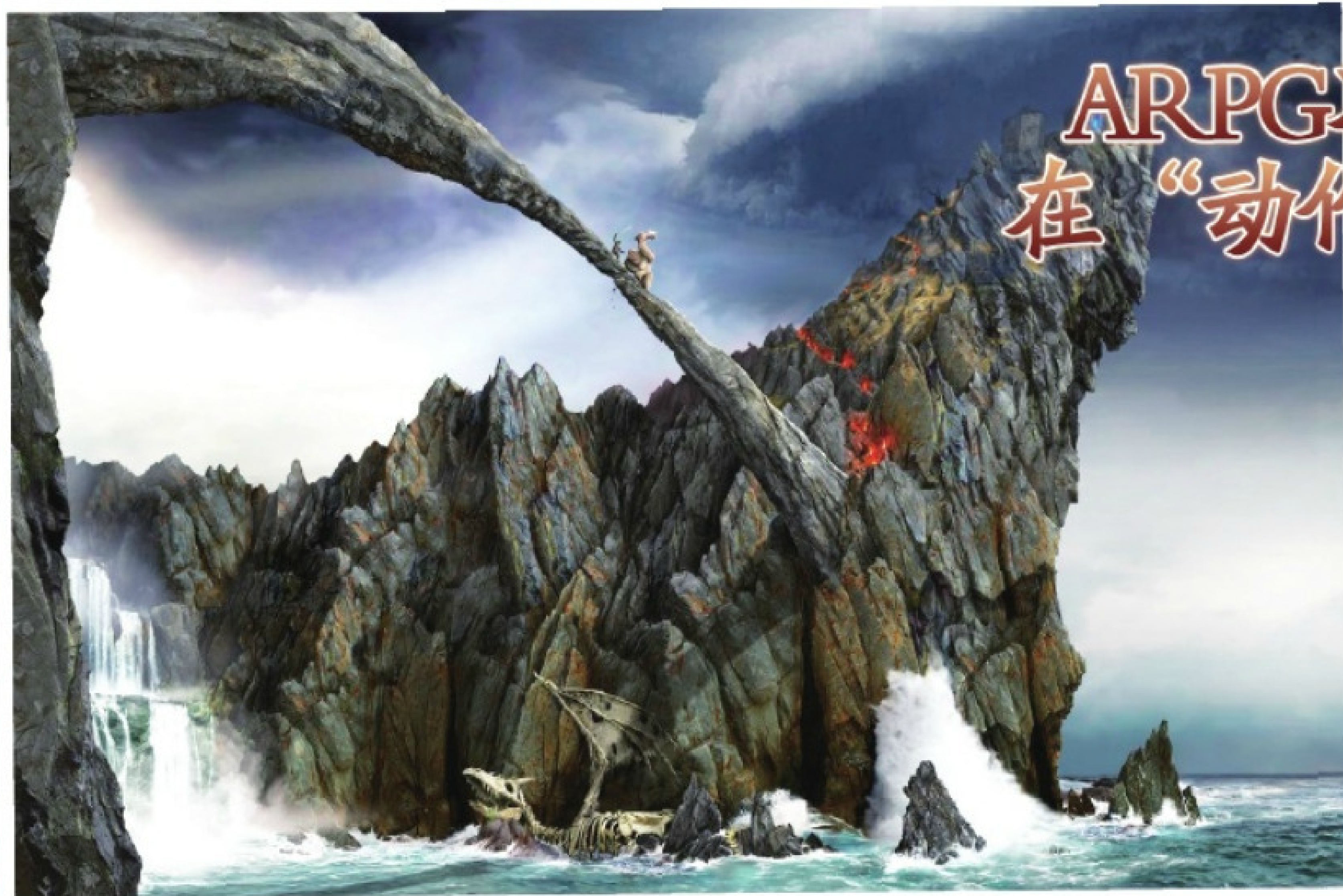
《哥特》系列拥有西式RPG最迷人的特质：一个值得探索的广袤世界、数量繁多的分支任务以及令人难以置信的互动性。尤其是在与世界的互动性上，《哥特》将其发挥到极致。例如，游戏中的每个NPC都有自己的作息时间和处世哲学，在NPC的注视下你休想从他家里偷走一个子儿。他们会记仇、报恩，并会对你的任务造成一定影响，让你感觉无比真实。派系之间的纷争也处理得相当好。这些都会在《哥特传奇》里保留下来并加以改进。例如任务的目的性和针对性会更强，遇到需要选择的任务时结果也会更明了，不会再出现令玩家感到迷茫的情况。比如，“我为什么要帮一个兽人完成任务”或是“我选择这个派系的任务会有什么不良影响”？游戏的任务也会和主线剧情结合得更加紧密。玩家在游戏中的选择完全是自主的，支持国王的阵营、推翻他的统治、说服国王回归正路，甚至是自己开个小店来做生意，一切取决于你自己。相信这是每个RPG玩家都乐于见到的。



《哥特》系列有着令人陶醉的游戏内涵，但极度不友好的界面和操作方式使它在主流媒体的评价一直不高，就连更换了引擎的《哥特3》也没能作出这方面的改进，令人惋惜。所幸的是，Spellbound明确表示其首要任务就是大刀阔斧治理这些顽疾，包括旅行向导、任务跟踪、物品管理等方方面面。当玩家接到任务后，系统会标示出相关区域，获得某样任务物品时系统也会自动更新。如果你是和Piranha Bytes一样顽固的老玩家（特别是那些保守的德国玩家），也可以将这些选项统统关掉，回归原始的“哥特式”，继续痛并快乐着。


新开发小组保持了欧美RPG的开放性和内涵，这仍是一个值得探索的世界

栏目编辑·上弦月·suki@popsoft.com.cn



ARPG不能少了“A”，在“动作”上大做文章！

《哥特传说》目前还处于比较早期的开发阶段，目前只提供了一小段树林场景作为展示。游戏的界面看起来比前作要复杂，但操作实则是简化了。左下角有8格快捷技能槽，中间是耐力、生命、魔法和经验值条，右边则是战斗指示条（Spellbound说这还不是最终版本）。本作的战斗仍然和耐力值息息相关，笨重的力量型武器将会消耗更多的耐力值，当耐力值为0时将无法做出任何攻击。所以，懒人们别想一招砍到底了——这毕竟是款ARPG，好好利用Spellbound为你设计的特殊技、连续技以及格挡等花样繁多的战斗技巧吧！虽然无法和《鬼泣》这种花哨的动作游戏相比，但也足以让人眼花缭乱好一阵了。战斗过程也比前作要流畅得多，这对ARPG也极其重要。就拿最常见的喝药瓶为例，你无需再像前作中那样，先将武器收好，再悠哉悠哉地掏出一瓶药水……见鬼，才喝到一半就被敌人给打断了。现在我们可以边喝药水边战斗，虽然还达不到“大菠萝”的程度，但已经比前作好很多了。



目前游戏只提供了小段树林场景作为展示

就如前文所说的，这次的游戏世界中将充满大量的魔法和幻想色彩，这点也会着重体现在战斗中。虽然在展示中只出现了一个类似闪电球的魔法，但Spellbound允诺游戏最终的魔法比例将会大得多。主角甚至可以使用魔法来改变天气，转换白天与黑夜，就连一个最普通的火球术也会让物品燃烧。当城门有重兵把守时，你就可以“天灵灵地灵灵”，来一场瓢泼大雨，你会发现守卫狼狈地逃进屋躲雨去了……展示中的敌人也都是《哥特》系列上镜率最高的生物，比如蜥蜴、巨魔以及以量取胜的兽人。为了让玩家不至于在敌群中丧失目标，Spellbound正在制作一个目标锁定功能，当玩家注视某个敌人的名称时，他就会立即被标示出来——还等什么，上去砍吧。

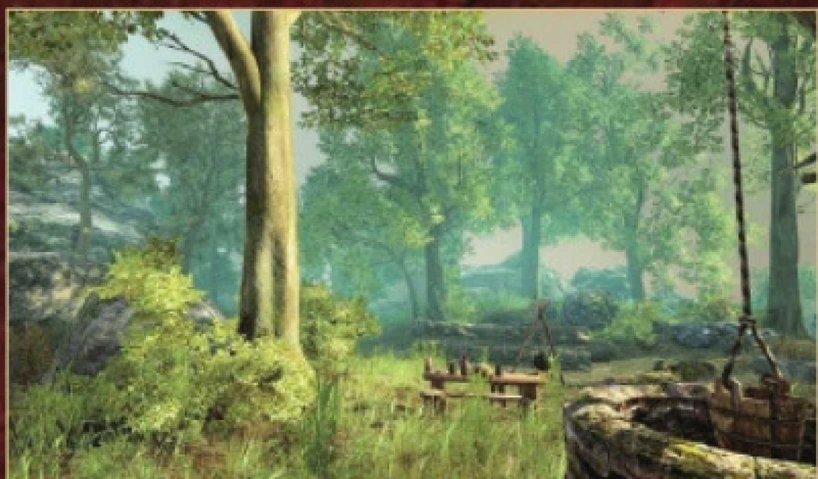
炼金的地位大幅增强！

战斗之后？自然就是你最喜欢的收获战利品的时刻了。除了金币，你还会得到从牙齿到毛皮等看起来没用实则却很有用的东西。有什么用？自然就是炼金了。炼金的作用在《哥特传说》里将大幅增强。以武器为例，从剑刃到刀把，每一部分都可以通过炼金术来强化。改造剑刃会为武器增加特殊攻击效果，给敌人造成不同属性的攻击；改造刀把则可以使武器握起来更加得心应手，让玩家快速掌握使用此武器的技巧。



关于《哥特传奇》，你还可能会关心的……

画面，是《哥特》系列的另一个弱项。玩过前两代的玩家想必脑海里首先浮现的便是那“不拘小节”的粗犷画风。更换引擎后的3代虽然有所改进，但“狗牙”严重，优化做得也不尽如人意。《哥特传说》使用的是Trinigy's Vision引擎，画风看起来和3代相似，但明显精细得多。在展示中我们可以看到枝繁叶茂的树木在风中摇曳生姿，夕阳洒在树林中留下斑驳的影子，树叶跟随阳光的脚步转换颜色，异常生动。色彩的运用也比3代柔和，更接近油画效果。为了满足欧美玩家不同的视觉喜好，游戏还提供了一个风格转换选项。在欧洲模式下，游戏的画面看起来更加阴暗，冷郁；而在北美模式下，画面则变得明亮而富有生气。虽然目前的展示中只有树林场景，但《哥特传说》也会像传统RPG那样，提供风情各异的区域让玩家探索，例如沙漠、雪地、熔岩地狱等。



阳光下的树林，画面效果看起来很出色，HDR效果也并不过分



最后，Spellbound表示“这款史诗级RPG的游戏时间预计为60～80小时”。鉴于目前市场上RPG的颓势，《哥特传说》能做到如此已经很不容易了。剩下来的，就是漫长的等待了，据说这款游戏得等2009年秋季才能玩到。当然，我们很乐意为读者提供后续报道。

汤姆·克兰西的鹰击长空 游戏系统完全曝光

■江苏 防弹手柄

《大众软件》杂志在6月份介绍的游戏《汤姆·克兰西的鹰击长空》（以下简称H.A.W.X.）已于近日公布了发售日期。这款"克兰西"品牌的第一款空战模拟题材游戏，由于同南梦宫的《皇牌空战》（以下简称ACE）系列有着诸多的相似点而备受广大玩家关注。现代空战以电磁对抗和超视距为特色的作战方式，并不适合追求爽快感的玩家群。H.A.W.X.是以第三、四代战斗机进行"二代机"战术对抗的空战模拟游戏，重点自然是空中缠斗。Ubisoft Romania之前制作过一款好评如潮的二战题材飞行射击游戏——《炙天使——空中枪骑兵》，相信对如何才能制作出令人血脉贲张的"Dogfight"这一命题，他们有自己独到的理解。而制作组刚刚透露了更多资料，对游戏系统进行了完整的解释。



游戏的地图完全依据卫星数据打造

汤姆·克兰西的鹰击长空 Tom Clancy's H.A.W.X.

游戏类型：空战模拟
制作：Ubisoft Romania **发行：**Ubisoft
上市日期：2008年9月 **推荐度：**★★★☆

用于为空战新手提供操作辅助的ERS系统是H.A.W.X.的最大卖点，这个系统的运作方式又是如何呢？在飞行状态下打开ERS，任何可能导致危险的飞行动作都无法使用。此时的镜头点会位于玩家战机驾驶舱盖的后方，用"飞行式越肩视角"的方式来表现空战。ERS是以避免失速产生的方式来保证玩家的安全性，但对老鸟而言，那些利用人为产生的过失速来实现的"超机动"，现在由于ERS的开启也就无法得以实现了。此时，需要关闭ERS，直接使用减速板把飞机拉到失速，机体就可以滚动，高速完成一个非常漂亮的空中跟斗以躲避敌方的导弹。

辅助系统运用全面解析

ERS的使用是动态的，它不仅是新手的生命保险，对任何玩家都会带来相当大的帮助。双击两次减速，加速键用来激活、关闭这项功能，在激烈的战斗中在两种状态下正确切换，这是玩家们的必修课。在锁定敌机的状态下开启ERS，画面会用从远到近不断出现黄色导航框来标注最佳的截击路线，驾驶战机穿越这些框体，就可以轻松地在乱军中咬住敌机的尾巴。在低空执行对地攻击任务中，一辆埋伏在摩天大楼里的防空导弹车即便被玩家锁定，导弹的发射也不可能穿越楼群命中地面目标，拉下机头进行强攻，也会面临攻击后无法拉高而撞楼的危险。此时打开ERS，画面会提示玩家从爬高、俯冲到撤离的最佳路径。在被敌人咬尾或导弹追尾的情况下，ERS甚至可以将画面切换到第三人称远视点，让玩家像玩纯粹的3D空中射击游戏那样观察敌我此时的位置关系，并做出正确的摆脱动作。

H.A.W.X.的权威官方解释

本次公布的资料解释了"H.A.W.X."这个缩写中最后一个"X"的含义——H.A.W.X.全称为"The High Altitude Warfare Experimental Squadron"（高空作战实验飞行中队），其前身是于二战时期秘密成立的组织FALCO（Foreign Aircraft and Logistics Capture Operations，外国飞行器及后勤技术夺取行动组），战后负责研究世界各国战机的特点，为北约提供参考。在游戏所设定的2014年，由于私人武装公司大肆兴起，严重威胁到人类世界的安危，H.A.W.X.作为王牌中的王牌，加入到一个同美军合作的私人武装中去，用战火来检验自己的实力。



21世纪空中刺刀战，向ACE系列全面看齐。

就目前公布的实际流程演示来看，H.A.W.X.受到ACE系列的影响还是很大的，如雄壮的BGM、纯粹的飞行射击快感、舞台剧式的演出效果。就作战风格而论，H.A.W.X.的战机与ACE中那些动辄携带两位数导弹的"品种"一样，丝毫不用考虑在同敌机的空中乱舞过程中出现弹药告罄的问题，游戏中甚至引入了ACE系列可以锁定大量目标后进行群发的QAAM导弹。不间断的无线电通话中既有任务的指示，也有队友们用于渲染剧情所进行的闲聊，还可以监听敌方的对话内容。屏幕左上和右上的画中画会显示此时发布命令的角色形象，如空中管制机、地面塔台人员，这一特色与ACE6也如出一辙。



谈到缺点，游戏只有开启ERS之后蹩脚的越肩与尾随两种视角，并没有广大飞行爱好者热衷的座舱视角。游戏的雷达也显得比较简陋，敌对目标以黄色三角和方块（分别代表空中和地面目标）表示，在执行任务时如何在混乱的空中战场找到猎物是非常困难的。

就第一个试玩视频来看，除了过分和ACE系列相似以外，H.A.W.X.还存在较多问题。希望在发售前的这几个月时间内，制作组可以找到解决之道。

战争铸造
BattleForge

游戏类型：即时战略
制作：EA Phenomic **发行：**Electronic Arts
上市日期：2008年第四季度
推荐度：★★★☆

RTS+卡牌 战争铸造 新形态即时战略游戏

■江苏 老黑

RTS市场已经被以《星际争霸》为代表的“平衡流”和以《命令与征服》为代表的“粗放流”统治多年。由EA旗下的德国开发组Phenomic制作的RTS游戏《战争铸造》（BattleForge，以下简称BF）看似貌不惊人——在奇幻风格的战场上控制巨型生物和人类军团与敌人作战，依然是点选、移动、攻击的玩法。但如果玩家能多观察一会游戏的界面，就会发现其不同之处。游戏下方显示各种单位的卡片并不是用来训练军队的图标，点击之后这些卡片就会消失，指针转变为手形，玩家可以将卡片所代表的单位部署到己方控制区的任何位置。游戏中也不会有任何生产建筑，无论是兵种部署、防御设施建造还是魔法释放，都是通过下方的卡片栏来实现的。人们都明白回合制与即时制的不同，卡片游戏和电子游戏的区别，风靡欧美的桌面游戏同RTS原本风马牛不相及，但BF恰恰要用桌面游戏的规则，来改变RTS的固有玩法。



用卡片来玩RTS

桌面游戏非常注重如何用有限的资源达成既定目标，直接锻炼参与者多方面的思考能力——对“选择”的重视与RTS游戏是一脉相承的。在BF中的战斗界面下方，3类卡片（战斗类、魔法类、防御建筑类）会摆放在相应的卡槽内，用鼠标指针接触后，会弹出该项卡片的单位描述、攻防数据、属性和花费。作战单位可以在己方当前所控制的领土上自由部署，BF对扩张的要求是极大的。地图上由若干区域构成，每个区域分布有一座纪念碑，在杀死这一区域的敌人并占领纪念碑之后，就可以获得版图的控制权，也让卡片的部署区域扩大。魔法类卡片的最基本功能是群体治疗本方单位和对敌方施加伤害，随着卡片的丰富，玩家还将获得各种强有力的魔法。建筑卡片只有防御塔、防御墙和人造纪念碑3种，后者用于将中立生物控制的区域划入自己的版图。



游戏的建筑只有防御设施和纪念碑两种

各种卡片的用途

低级单位卡片使用后，玩家可以获得一群士兵，而使用高级卡片每次能获得一个作战单位，但无论是体积还是威力，都要大大超过人海战术所能达到的战果。如一种类似霸王龙的巨兽，可以直接践踏掉大批的低级人类士兵，还可以充当攻城武器，将对方厚实的防御墙冲出一个大洞，让其他士兵冲入敌人基地大肆屠杀。如果玩家能够杀死对方的高等生物，就会获得一张它的卡片，这样就可以获得其使用权。

游戏中总共有4个派系登场：红色燃烧军团以火系魔法和强大的物理直接杀伤能力为特色；蓝色霜冻军团以防御见长，拥有的防御塔卡片最多，并且具有更高级的治愈魔法卡；紫色死亡军团擅长各种黑暗系魔法，能够从战场遗体上召唤不死生物辅助作战；绿色自然军团可以自由操控大自然力量，召唤树人、精灵加入自己的队伍，并可以改变地貌，让对方的大型生物、笨重的攻城机械无法机动。



蓝色军团能够召唤不死生物辅助作战

合作的乐趣所在

桌面游戏的最大魅力，在于它是一个交流的平台。BF同样注重将桌面游戏竞争、合作、交流的特色引入RTS，在进行一场难度较大的战争时，玩家可以接入互联网，直接邀请其他玩家加入到单人战役中去。如在一张被河流分割的地图，战斗区域有一座高山，受邀请玩家可以从另一侧登上高地，对正面与敌接触的玩家进行各种辅助魔法支援，并使用长程兵种进行居高临下的射击，结束后双方玩家可以共享战利品。普通牌、非普通牌、稀有牌的卡片等级在BF中同样存在。无论是单人战役还是多人模式，各人的套牌都不同，每一局获得的卡牌的次序也有不同，无穷无尽的变化由此而起。EA计划将BF建设成《模拟人生在线》以外的一个MMO王牌，期望届时会出现成熟的卡片购买、交换机制。

新作短波

一些秋季到圣诞节期间的大作开始源源不断地公布新消息了。让我们持续关注！

■晶合实验室 张口就来

FIFA 09浮出水面

细节真实度全面提升，角色更加人性化！

游戏类型：体育 **制作：**EA Canada **发行：**EA Sports
上市日期：2008年10月 **推荐度：**★★★☆

一些国外媒体已经在温哥华的EA开发部门玩到了FIFA 09的Demo。按照他们的说法，FIFA 09比前作了有了许多细节上的改进。



新作中，如果防守球员铲到进攻方的支撑腿，后者极有可能被摔倒甚至受伤，但假如碰到的不是支撑腿，他也许只会踉跄两下但仍能带球前进

在新作中，球员会有更积极的响应，使他们能更快地传接球。此外，本作将拥有更人性化的角色——当被奉为“假摔王”的德罗巴带球时，他就有更大的可能性会自动摔倒。另外开发人员提到，无球跑位在新作中会更加聪明，门将可能在第一反应扑错方向时尽力向正确的方向进行二次扑救。球队的队长则可能在一场关键比赛中罚丢至关重要的点球时如婴儿般痛哭。从电影化表现上来说，FIFA系列永远是细节的大师。



这一代的PC版总算用上了次世代引擎



最值得期待的是，游戏应用了新一代的冲撞判定系统。这套冲撞判定系统据说经过了彻底的更新。现在，它将考虑对象的速度、体重、肌肉力量等诸多因素，每一位球员都有各自的身体条件数据和力量等级。这样，在对抗时球员就有可能拥有更真实的表现。也许，你真的可以在FIFA 09中感觉到力量型打法碰到技术型球队时的巨大差异。按照目前公布的画面，新作使用了和Xbox 360与PS3同样级别的图像引擎。P

古墓丽影——地下世界

从深海开始！首次揭秘潜水关卡设计细节

游戏类型：动作 **制作：**Crystal Dynamics **发行：**Eidos Interactive **上市日期：**2008年第四季度 **推荐度：**★★★★★

虽然制作组已经保证会在《古墓丽影——地下世界》（TRU）中提供一处迷人的水下场景，但具体情况是怎样的却一直没有透露。近日，国外媒体首次披露了相关的信息和图片。按照一些看到演示的人士的说法，TRU的第一关就将发生在地中海的水下。至于Lara为什么去那里，据说是因为她父亲失踪前在那里的古迹里有所发现。在关卡开始处，Lara从一艘停泊在海上的游艇下潜，她的装备包括一身崭新的游泳衣、水下呼吸设备以及在许多老玩家看来会十分亲切的武器——鱼叉。不过，这一次鱼叉发射出的不再是致命的长矛，取而代之的是非致命的镇静剂。



海底关卡不会使用杀伤性武器，但由于开放区域的不确定性，探索的难度可能会增加



在海底的探索中，一个声纳系统可以辅助Lara搜索隐秘的洞穴和秘密地点。一路上的谜题看起来十分“原始”，基本上都是根据海底的情况巧妙设计的，而不是找钥匙开门那么简单和俗套。此外，制作者透露，玩家现在可以拍下一些特殊场景的“照片”并传到网上，和其他玩家分享探索的心得。P

“波斯王子”，就这么简单

Elika是AI角色，不是可操控的主角

游戏类型：动作 **制作：**Ubisoft Montreal **发行：**Ubisoft
上市日期：2008年第四季度 **推荐度：**★★★★☆

Ubisoft日前在接受某在线杂志专访时透露了新作《波斯王子》的更多细节。这些细节可能会修正人们一直以来对波斯王子新作的一些看法。在以往的访谈中，我们已经清楚Elika会是主角之一，但她是否可操控，各种说法都有。而此次Ubisoft Montreal明确表示，新出现的主角Elika确定是一个AI角色，而不是可以操控的第二主角（嗯，或许你会有些失望）。同时，受访者对Elika是否会与王子发生“化学反应”持否定态度，这不得不说让人有些意外。此前有人认为，新作可能是一个新游戏系列的开始，但Ubisoft Montreal说，新的《波斯王子》暂时不是一个三部曲计划，也许要看新作的市场反响再规划今后的开发计划。此外，它的名字就叫做“Prince of Persia”，没有副标题！P



Elika只是个聪明的跟随者



Ubidays上对开发者的现场访问

New Release 上市游戏热报

■ 晶合实验室 苍耳

前言：不知是否受到《极速漂移》电影的影响，本期中的赛车类游戏明显多于往期，同时面市的达4款之多，且各有千秋。本期推荐《德古拉——起源》《失落的星球——殖民地》《乐高印第安那·琼斯》和《功夫熊猫》。

世界汽车耐力赛 GTR FIA GT Racing Game

竞速 推荐度：80

GT赛车是美感和动力的完美结合体，在本作中，玩家不仅可以体验到赛车的紧张刺激，还可以欣赏到多种名车。



制作：SimBin Development Team
发行：SimBin Development Team
上市日期：2008年5月27日

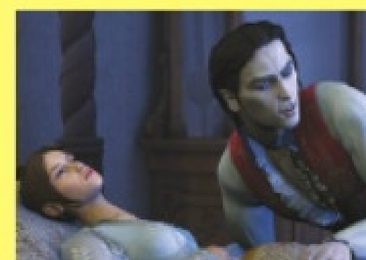
德古拉——起源 Dracula Origin



推荐

冒险 推荐度：85

游戏中玩家将扮演一名研究德古拉伯爵的教授，通过不断的解谜和冒险来揭开德古拉伯爵这个历史上著名吸血鬼的秘密。



制作：Frogwares
发行：Take-Two Interactive
上市日期：2008年5月31日

乐高印第安那·琼斯 LEGO Indiana Jones

动作冒险 推荐度：80

著名的玩具厂商“乐高”（LEGO）与游戏发行商LucasArts、开发商Travellers Tales再度携手合作，推出的一款电影改编游戏。风格轻松幽默，关卡设计优秀。

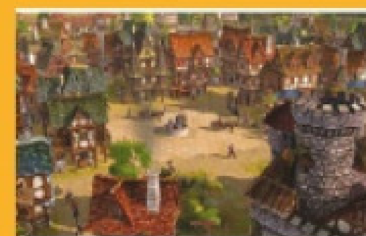


制作：Travellers Tales
发行：LucasArts
上市日期：2008年5月28日

工人物语VI——帝国之崛起 The Settlers VI: Rise Of An Empire

策略 推荐度：80

《工人物语VI》将重点放在了大型中世纪城市的建造与管理上，游戏将回归到系列最初的设计理念上，建造大型的城市同时为成百上千的移民者提供舒适的生活环境。



制作：Ubisoft
发行：Blue Byte
上市日期：2008年6月1日

超级房车赛——起点 Race Driver: GRID

竞速 推荐度：80

本作可以算是极速房车赛的次世代作品，其画面和物理引擎表现出来的效果十分惊人，让玩家再度感受到极速房车赛的全新魅力。



制作：Codemasters
发行：Codemasters
上市日期：2008年5月29日

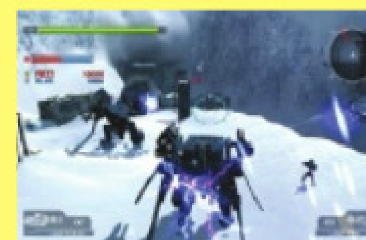
失落的星球——殖民地 Lost Planet Extreme Condition Colonies



推荐

动作射击 推荐度：85

本作除增加单人战役模式的内容外，在多人连线模式中还追加了4名专用角色和1名特别客串角色，玩家必须在排行积分对战中获得点数来提升“玩家等级”，才能逐步开启这些追加隐藏角色。



制作：Capcom
发行：Capcom
上市日期：2008年6月1日

汽车耐力赛传奇 GT Legends

竞速 推荐度：80

数种不同的比赛类型，5个不同的难度级别，本作为初学者和专业玩家带来非同寻常的赛车体验。游戏采用了新引擎，优秀的引擎产生的高清晰画质能够让玩家眼前一亮。



制作：SimBin Development Team
发行：SimBin Development Team
上市日期：2008年5月30日

美国赛车俱乐部2008 ARCA Sim Racing 08

竞速 推荐度：80

游戏得到充分授权，得到多家名车的原始数据还原了最真实的赛车原型，模拟驾驶参数可进行自定义调整。支持多人游戏。

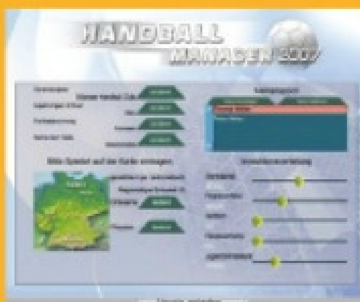


制作：Sim Factory
发行：Sim Factory
上市日期：2008年6月4日

手球经理2007世界版 Handball Manager 2007 World Edition

模拟经营 推荐度：75

作为球队经理，你要做出正确的决断，密切留意转会市场、管理财务，并选择合适的战术。带领你的俱乐部，最终赢得欧洲冠军杯的荣耀。



制作：Netmin Games
发行：Edel Interactive
上市日期：2008年5月31日

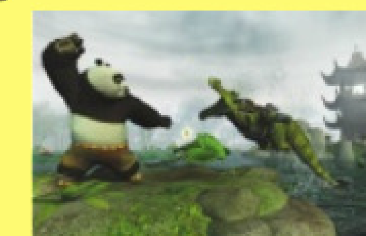
功夫熊猫 Kung Fu Panda



推荐

动作 推荐度：90

懒洋洋、圆乎乎的大熊猫化身武术高手，面对恶势力展开较量——搞笑的剧情、夸张的表现，再加上同期电影的配合，很难不让玩家想要亲身一试大熊猫是如何使用中国功夫的。



制作：Beenox Studios
发行：Activision
上市日期：2008年6月4日

在上期的文章中，我们漫谈了游戏中对“结束”的表现方式，结束的同时也意味着新的开始，在电子游戏长达30年的发展历程中，以存盘/读取（S/L）为代表的“继续”机制又经过哪些变化呢？让我们来开始今天的话题。

生生死死 死死生生（下）
——漫谈游戏中的“继续”

■江苏 十大恶劣天气



1-UP——《超级马里奥》中的加命蘑菇



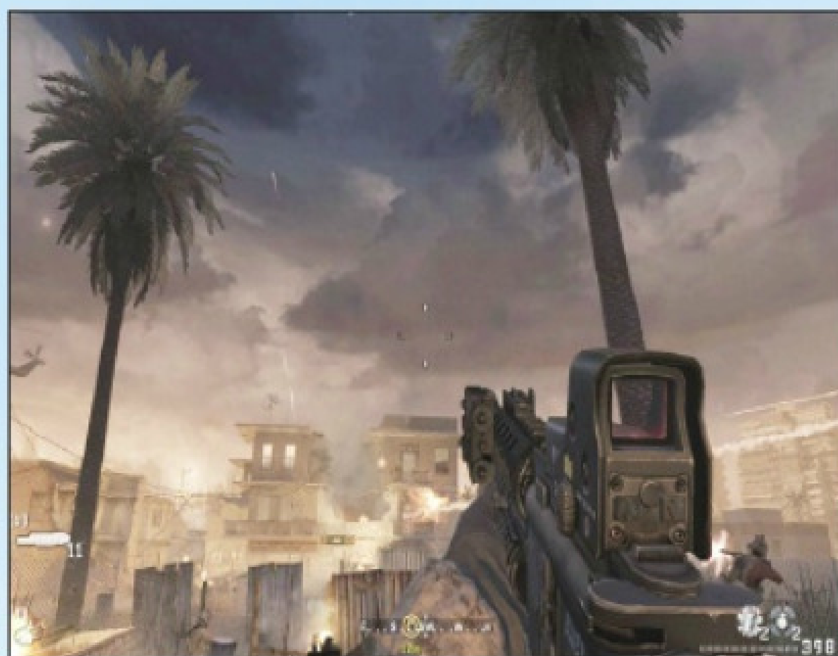


《超级马里奥》中的“加命蘑菇”

FC游戏《超级马里奥》中，在隐藏位置顶到一个黄绿色的小蘑菇，获取之后马里奥头顶就会出现1-UP字符，这就是“加命蘑菇”。我们知道，早期电子游戏无法提供存盘的功能，而1-UP所提供的奖励生命，恰恰代替了“存盘”的部分功能：在角色死亡后，玩家不必从头开始。

在上一篇文章中，我们知道了最早运用Game Over提示信息的娱乐平台不是电子游戏，而是弹珠台，最早使用1-UP设计的，同样是弹珠台。当玩家击球失败后，一枚新的球就会装入弹簧槽，将球全部击完之后游戏结束。而如果玩家达成了某一条件（如完成限定分数），那么就会获得一枚附加弹球的奖励。随着电子游戏的诞生，弹珠台这种以完成限定目标而获得附加游戏机会奖励的设计得到了普遍运用。1-UP是日本式英语创造出的一个词组，在日语中，UP对应的“アップ”一词表示“能力的提升”“增加”的含义，今天我们在游戏中经常见到的Power Up、Level Up等提示，均是这一“术语”的衍生。

1-UP在无法进行S/L的早期电子游戏中担负着继续游戏的重任，因此附加生命对于玩家保持游戏持续性的重要意义不言而喻，制作者也将奖励生命的获取方式设计成游戏的最大挑战之一。1-UP通常是以隐藏道具（如《VR战警》中的“生命罐”），或者完成某一限定得分的方式获得（这种设计在纵版飞行射击游戏中非常多见）。上世纪80年代国内的不少街机厅中，为了吸引玩家去玩那些人气度较低的游戏，老板们会在机台上方贴上“完成XXX分获赠游戏币一枚”的纸条，这可以算作是一种以“人工”方式激励玩家热情的1-UP模式。



《使命召唤4——现代战争》已经实现了完全智能化的存档功能

由于1-UP是游戏继续的条件，附加生命也成为这一时期游戏秘技的主要内容，最为我们熟悉的，莫过于KONAMI《魂斗罗》中著名的“30命秘技”——上上下下左右左右BAAB，这一经典设计在今天的不少KONAMI游戏中依然存在。对于一款难度较大的陌生游戏，玩家们一般都是先找来附加生命秘技的输入方式，破关后再用普通模式进行一命通关的挑战。不过在当时的国内还没有民用互联网，电玩书籍的数量也极少，附加生命秘技一般是通过口头、字条等小众模式传播，相信不少老玩家当年都有一本用来记录各种游戏秘技的小册子吧。



S/L——游戏记录存储方式的发展



早期的电子游戏没有故事推进和复杂的流程，因此对于《小蜜蜂》《坦克大战》这种简单的射击游戏而言，存盘并没有任何意义。随着内容的复杂化，每次启动游戏都必须从第一关开始一口气打完，游戏机没有固定存储介质所带来的这种弊病开始显现。设计师依然想出了一些解决方案，如在进入一个新关卡后，屏幕上会显示一段密码，玩家可以将其抄下来，这样下一次开机游戏后，以秘技或字母表按键确认的方式跳过已完成的关卡，直接继续游戏流程。

时至今日，各种游戏平台依然使用着断电后就会丢失全部数据的RAM作为随机存储器，不过由于固态介质存储设备的存在，保留和读取记录相当轻松。而在早期游戏机平台上，实现记录的保存是一件非常困难的事情，在FC专用磁盘驱动器FDS发


1986 年，日本任天堂公司为FC（红白机）推出了专用磁盘驱动器FDS


S&L功能不仅仅对于游戏重要

明之前，《塞尔达传说》等游戏曾经靠内置电池维持RAM运作的方式保留记录，卡带、磁卡、磁盘、记忆卡都曾经作为保存记录的媒介。拥有海量存储空间的电脑游戏爱好者自然不需要为记录所占空间烦恼，便捷的网络也使得玩家之间的存档交流成为可能。而在今天的游戏机平台，即便大容量硬盘成为新一代游戏机的标准配置，存档的移出和拷贝依然要通过专用记忆卡来完成。

Quick Save、Autosave、Check Point——不同存盘模式对于游戏性的影响

从技术角度上来看，PC硬盘是最合理的存档记录媒介：它的容量几乎无限，相对而言，七八款游戏的存档就可能挤爆PS2标配的8MB记忆卡；PC硬盘无论是存档的写入还是读取速度都飞快，随存随取的实时存盘能够得以实现。但实际上，即便在PS3和Xbox 360新一代游戏机问世，内置硬盘成为默认存储设备的今天，大多数的电视游戏依然不提供Quick Save功能，在PC游戏领域，越来越多的游戏也放弃了实时存盘功能，这又是为什么呢？



PS2标配的8M记忆卡


硬盘的海量数据存储空间让玩家在进行S&L大法时无所顾忌

无论在现实生活还是游戏世界中，人们都渴望安全感。游戏中主角由于操作失误而死于非命，就意味着一切都得从头开始，游戏设计师必须将失败所带来的挫折感维系在一个可控的层面上。另一方面，游戏带给我们的快乐更多的是体现在压力释放后的愉悦上，玩家自始至终都处于紧张的状态，通过不断挑战强敌来一路过关斩将，最终通过压力的释放来获得身心的愉悦。而由于实时存盘功能的存在，玩家随时可以将自己在游戏中不同时间点的状态保存下来，这样无论在未来遭遇怎样的威胁，你都可以在挑战失败后回到之前的时间点。以《三国志曹操传》为代表的回合制战棋游戏，为了获得攻击豁免或者全力一击这种由概率决定的战场事件，最极端的做法是每走一步就进行一次Save，一看情况不妙就立刻Load，随机所带来的乐趣随着S/L的滥用也就不存在了。由于实时存盘下频繁地S/L能够让玩家以不受任何惩罚的方式继续游戏，压迫感刺激下的快乐释放由于安全感的增加反而降低了。就像很多玩家通过模拟器可以玩到原汁原味的街机游戏，但不少玩家抱怨再也找不到当年奋战于机台前的忘我感觉。由于不再需要续币就可以在死亡后接关，模拟器提供的即时存盘功能又再一次降低了街机游戏所带来的那种时刻命悬一线的压迫感。今天不少动作游戏都提供有所谓的“街机模式”，不安排任何存取功能，由玩家以一命方式在单人关卡中进行分数或者速度挑战，玩起来分外刺激，从中我们也不难看出，滥用存盘对于游戏乐趣的制约性不言而喻。

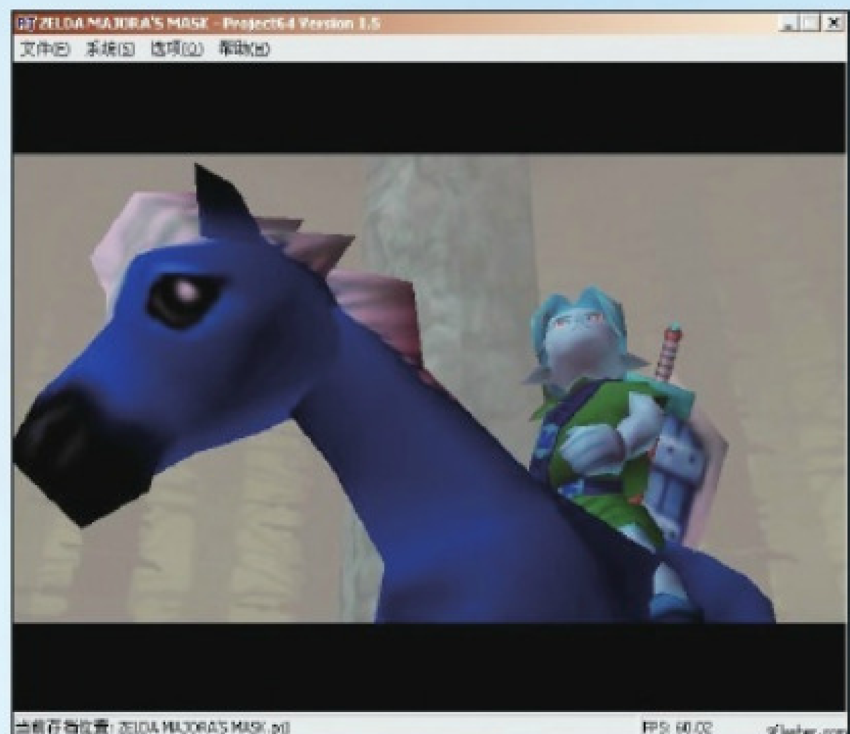
尽管Quick Save的设计目的是为了方便玩家快速续关，保持游戏的流畅度，但无法避免玩家在面对高难度游戏时祭出S/L大法予以应对。此时游戏已经不再是一个探索、发现的过程，而更类似于小白鼠走迷宫，在不断遭遇失败，然后不断回到失败发生前的时间段，利用已经获得的教训修正操作。在《盟军敢死队》初代中，不少玩家就是以三步一Save的方式在屏幕前熬夜奋战，最终会让游戏的节奏感损失殆尽。不少TV游戏在移植PC后都提供了即时存盘的功能，这也造成了由于紧张感缺失而带来的游戏性损失。

自动存盘（Autosaves）是由玩家在进入一个新场景，或者完成当前关卡后由系统自动存档。后者在《真三国无双》这种带有人物能力成长、道具收集元素的动作游戏中非常多见，关卡结束后人物数值成长的记录并不需要玩家的干预。在随时可能死于非命的FPS游戏中，战斗之余按快捷键进行Quick Save会破坏操作的流畅感，因此更为“傻瓜式”的Autosave在不被玩家察觉的情况下悄然进行，存盘点的位置一般位于一场高难度的战斗开始之前，以便玩家在挑战失败后可以最快速度从头再来。如在《使命召唤4——现代战争》中，整个游戏中玩家无需进行任何存档操作，在死亡后就可以回到战斗开始时继续，下次启动游戏点击“继续”就可以直接回到上次退出的游戏场景。



固态存储介质没有出现前的游戏机存档方式——密码

PS2的工作机制不允许在游戏进行过程中进行记忆卡的读写操作，自动存盘所带来文件数的增多，也是存储空间有限的记忆卡所无法容纳的，因此Autosave无法在这一平台的游戏作品中实现。即便在配备内置硬盘的Xbox平台，微软当家大作《光晕2》在进行Autosave过程中也会出现画面掉帧、停顿等现象，影响游戏的流畅感。因此，检查点（Check Point）存档方式应运而生，它类似于自动存盘，但存档


PC平台上的各种模拟器能够为各种古董游戏实现即时存盘功能，但冲淡了原先的紧张感

文件不保留在固态记忆体，而暂时放置在内存中，在游戏中断后，可以直接从检查点重新开始。和Autosave唯一不同的就在于一旦断电或者主机重启，Check Point也会随之消失。流程由若干封闭场景组成，切换场景过程中需要进行Loading的游戏作品中并没有明显的检查点的存在，角色在死亡后，玩家可以进入当前场景时的状态重新挑战，这也可算作为一种另类的Check Point。

Check Point对于玩家的积极意义就在于避免了频繁存档的现象，在MGS系列中，玩家在Boss战前根本不需要通过无线电频道进行存档，即便Snake被打死，游戏者依然可以从当前场景开头继续，存档仅仅作为退出游戏前记录人物状态所用。

存档/读取机制与游戏方式的互动

三部使用游戏S&L机制的影视作品《求婚大作战》、《罗拉快跑》、《一个字头的诞生》





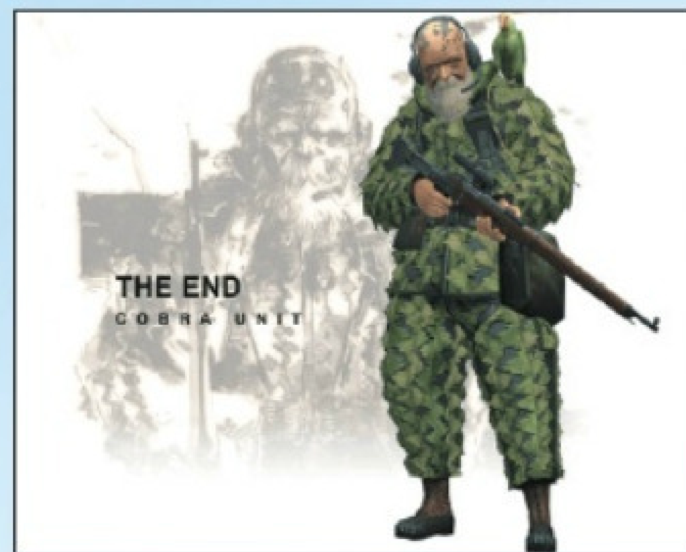
《侠盗猎车手》系列中使用作品所表现时代的经典数据存储方式图案来表示游戏中的存盘点，如《罪恶都市》（游戏背景为80年代中期）中的卡带图标，《圣安德列斯》（90年代早期）中的3.5英寸磁盘和《自由城故事》（90年代后期）中的压缩盘图案。RPG游戏中经常使用客栈场景、旅行日志道具作为主角的存盘点。《鬼武者》系列中的存盘点“破魔境”除了记录以外，还提供为玩家强化装备的功能。

由于游戏乐趣的本质是从紧张到愉悦的“一张一弛”过程，因此适当限制玩家存盘的条件，可以提高玩家的投入度。一些游戏除了流程中安排的固定存盘点以外，角色还必须配合专用存盘道具才能实现存盘，如《生化危机4》之前的系列作品中，如果没有色带，那么在打字机前玩家是无法进行存档的。有的游戏将存盘次数同评价系统联系在一起，想获得最高评价，那么玩家必须尽可能地少存档。还有的动作游戏将存档次数同难度联系在一起，难度级别越高，玩家所获得的存盘机会也就越少。对于频繁进行S/L的玩家，游戏会对其进行一定的惩罚，如《大金刚》中在同一存盘点进行第二次存档时，玩家将花费两枚香蕉币。《秘境寻宝2——魔进化之谜》（Alundra 2）中，对于频繁存档的玩家，设计师们提供给了他们一个变态至极的谜题作为继续流程的障碍。

在存档记录过程中收获互动乐趣，史克威尔公司在旗下作品中大量运用了这一设计思路。如《超时空之轮》的魔术师城堡中有一处假的存盘点，在不明真相的主角前去使用后会受到它的攻击。在《最终幻想Ⅶ》中，金碟游乐园的一处存盘点需要主角支付钱币后才能使用。《最终幻想Ⅷ》的一处存盘点由于魔法的影响，在主角准备使用时会忽然克隆出一大堆“长得”一模一样的假存盘点。

小岛秀夫在MGS系列的存档功能中表现了他一贯的恶搞精神，也让玩家在被动观看的过程中收获到了无穷的乐趣。MGS每当从林美那里记录存档之后，这位亚裔MM会对Snake讲述一个古老的中国成语故事。在MGS2的油轮篇中，Otacon博士在为Snake记录后同样会讲一个成语，然后以驴头不对马嘴的解释来向Snake灌输一位科学工作者对此的理解。在MGS3中，医务MM在为Naked Snake存档后会与其大聊怪兽电影、美食和时尚玩意，令这位为战场而生的硬汉郁闷无比。在MGS中，左轮山猫和心理螳螂两位Boss还会在对白中对玩家的存盘频率进行调侃，如果玩家的记忆卡中有其他KONAMI游戏的存档，他们还会进行更为爆笑的评论（在2001年MGS的PC移植版中取消了这一设计）。MGS3中遭遇难缠的Boss——狙击之神“终结”（The End），玩家可以在存档后退出游戏，然后将主机的系统时钟调整到数年以后，再重新读档进入这场Boss战，你会发现这位老爷子居然因为时间等得太久而被活活饿死了。不少TV游戏中可以实现两款游戏存档的联动，比如一个系列游戏的新作可以通过记忆卡中前作的通关存档来继承某一经典道具，同一公司出品的游戏A通过游戏B的存档联动后，可以使用B中的角色作为隐藏人物登场。

S/L功能同游戏性融合最好的范例，当属《波斯王子——时之砂》。“时之砂”系统极富创意的时间倒流特技可视为“实时存盘”，但它显然没有S/L大法那样露骨，以时间旅行为主题的奇幻背景赋予了这种特技存在的“合理性”，即便再挑剔的玩家也无从将“时间倒流”特技的存在与“侮辱骨灰级玩家智商”联系到一起。“时间”这一概念在《时之砂》中也是玩家可以实施影响的要素之一，这使得《时之砂》的S/L过程不需要存盘文件，你所要做的就是自由控制这个奇幻世界中的时间。在失足掉下万丈深渊后只需要发动“时间倒流”就可以让自己起死回生，由于“时间倒流”特技的存在，所有的尝试都是毫无风险的，“挫折感”就这样被巧妙设计的继续机制融化了。



MGS3的百岁老爷爷狙击手The End不幸成为了游戏史上第一个被存档玩死的Boss

结语——只属于游戏世界的S/L

在影视作品中使用只属于游戏世界的S/L功能，可以营造出妙趣横生的故事，如《一个字头的诞生》《罗拉快跑》《求婚大作战》。经过30年完善的游戏“继续”机制在今天已经变得相当体贴和智能，而在退出游戏后我们必须面对的现实世界中，并不存在S/L。和任何一款游戏的“一周目”一样，每当清晨来到的时候，我们都要去面对一些预想不到的情况，经历各种事先无从知晓的“剧情”，我们无法像游戏那样在与挑战遭遇之前Save，在经历失败后Load，更不可能追逐那错过的机遇，实现飞黄腾达，挽回那失去的美好，实现破镜重圆，搞懂未知的答案，得到真相大白。我们必然要失去一些本应属于自己的人或者物，也正因为生活没有S/L，才有苦涩之后的甘甜，悲伤过后的幸福，“生生死死、死死生生”不断交替的游戏世界作为充满酸甜苦辣现实生活的调味品，才显得如此珍贵！



欢乐时代

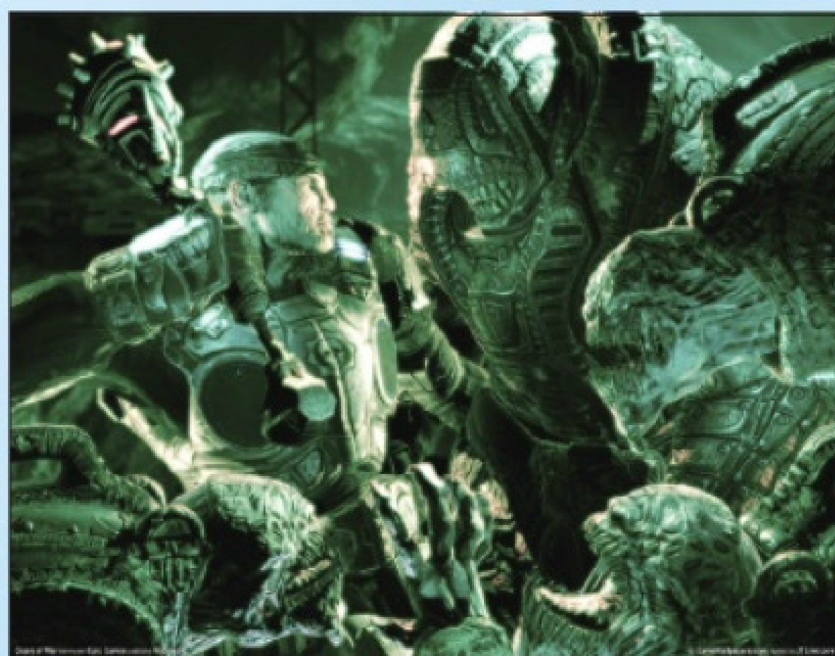
■北京 花痴庆次

好吧，事实上我只是想闲侃几句单机游戏的话题。就在最近这十来天时间里，也许不少玩家的心理都经历了从“最坏的时代”到“最好的时代”的一次转变。5月底，正当EA发行的科幻RPG大作《质量效应》PC版即将上市之时，有这么一条消息开始流传：奥地利Austria SONY DADC研究中心与EA总部加州红衫联合开发了一种叫“DNA”的最新防盗版加密系统，此系统即将被大规模使用到今年要发行的游戏大作中。《质量效应》将是首款应用此加密系统的游戏，接下来的《红色警戒3》《孢子》《古墓丽影——地下世界》等大作也无一例外。黑客们在研究了DNA系统后表示，依靠目前的技术要对DNA进行彻底解密基本上是不可能了。

这个消息在各游戏论坛上引发了不小的骚动，当玩家发现网上下载的第一版《质量效应》连第一章都无法顺利通过时，有一部分人悲观地表示：“难道我从此要与单机游戏告别了？”当然，咱不能责怪这部分玩家没志气，依照目前国内对正版单机游戏的引进和审批力度来看，许多新游戏也可说是有心购买，没处找地。不过，也有大量玩家显示出淡定从容处变不惊的态度：“急啥？历史的轨迹已经证明任何加密技术都是纸老虎，破解指日可待，只需坐而观之。”时间很快就证明了后者的观点，仅仅才到了6月8日，已经有人在网上放出了《质量效应》的完美破解版本，这也意味着DNA的迅速失败。一些论坛里有帖子以惊呼的语气赞美道：“开发者是人，而破解者是神！”很显然，DNA的迅速告破让人“惊喜不已”，使得有些玩家自然将游戏的创造者们降格成了人，而将破解者们升格到创造者的高度。或者这一刻他们把破解者们当成了为人间带来火种的普罗米修斯，而游戏开发商都成了小气巴拉的宙斯，活该失去火种被气得吹胡子瞪眼。一切宣告太平，既然可以维持原状，也不会有人愿意再花心思去想如果DNA牢不可破，是否能给PC的单机行业带来什么促进，我们继续无条件享受最新的单机游戏，也许“最好”的时代才刚刚开始。



《质量效应》的DNA加密来得快，去得也快


《战争机器》的PC版效果相当出色

狄更斯在《双城记》的开头有“这是最好的时代，这是最坏的时代”这么一句话，这也是每一个不引用会死星人的常备标准引用句式，其俗滥程度堪与“一道亮丽的风景线”相比。不过得承认，这句式确实好使，每当你看到一个个虚幻的泡沫被吹起来时，就难免会想起这句话，而在如今，总是会有这样的泡沫来迷住我们的双眼。


Roy Taylor表示PC版本的跨平台游戏可以被称作是强化版本


《鬼泣4》对配置的要求比较宽容


“街霸”最新作也要登陆PC？

目前国产单机游戏开发陷入一塌糊涂的境地，只有一些当年的“大作”还能勉强推出续作以吸引玩家眼球，不至于让人永远忘记。但这已近乎于苟延残喘，在高素质的国外大作和网络游戏的冲击下，这一口气不知道何时就会断掉。不过，这么多年来国产单机游戏始终是口号大于行动，没有多少玩家会指望国产游戏能在制作质量和市场规模上赶上欧美，更何况来自欧美PC单机游戏一直发售稳定，现在的日本厂商相较以往也对PC单机投入了更多的关注。在手段高超的破解组织和各种P2P下载工具的帮助下，或许可以说，今时今日的单机玩家比当年过得更加滋润。肯定有人会反对这一点，全球PC单机市场的不景气众所周知，相比家用游戏机市场，PC单机游戏为开发商创造的利润几乎一直只是个零头，谈何“滋润”？不过，由于PC平台总是站在技术的最前沿，再加上始终不缺乏追求极限画面效果的先锋厂商和偏执狂玩家，PC单机游戏衰败的说法虽然不时被提起，但并没有让人切身感受。

日前NVIDIA负责游戏业务的副总裁Roy Taylor就宣称：“PC单机游戏并不会受到次世代主机游戏的威胁，而是在今后将与其共存。”Roy Taylor表示目前游戏的跨平台开发将是趋势，而PC版本由于硬件优势会拥有比家用机版本更优秀的效果。他的观点在《战争机器》《使命召唤4》等作品上都得到了验证。事实上，在家用机跨入高清显示的新时代后，对开发厂商提出了更高的技术要求。一直以来玩PC平台得心应手的欧美厂商们对此并没有太大的障碍，但是大量日本厂商却缺乏PC游戏的开发经验积累，此时便显出技术力不足的缺陷来，这使得部分日本厂商也愈发开始重视更加容易开发的PC版本。光荣将看家的“无双”系列悉数移植到PC上，8月份我们将同时迎来两款“无双”游戏，《无双大蛇》的PC版已经证明比家用机版本更加出色。而在欧美市场尝到甜头的CAPCOM更是以PC版作为新游戏开发的基础版本，明年推出的《生化危机5》便是先行开发PC版，再向Xbox360和PS3移植。而即将推出的《鬼泣4》PC版表现出了非常好的兼容性，试玩版在一些中档配置的电脑上也能跑出极优秀的效果来，就连格斗游戏经典《街头霸王4》也宣布将会推出PC版。回想当年移植游戏那蹩脚的兼容性和冷到快成馊饭的移植时间，真有恍若隔世之感。但遗憾的是，由于PC版严重的盗版问题始终无法解决，相比在开发上的重视，厂商们在PC游戏的发行上却显示出“过河拆桥”的态度。跨平台游戏的PC版本几乎无一例外要晚于游戏机版本发售，就连曾经一直被打上PC标记的《虚幻竞技场》《使命召唤》、FIFA等系列的最新作，现在也显得更加像是游戏机游戏。如果《辐射3》这样带着PC RPG之魂的游戏PC版也晚于游戏机版本发售，不知PC玩家的心中是否会有一丝凉意？回想当初大量在PC平台起家的优秀独立开发商被恶劣的市场环境逼得无路可走，无可奈何地被大公司收购。当玩家们指责EA毁掉一个又一个牛蛙和Westwood时，是否考虑过造成一切的原因究竟是为什么？这些独立开发商被收购后作品开发得到了保障，EA们在衡量市场环境时，毫无疑问会优先考虑更加健全的家用主机市场。

这个时候我们也无法忽视微软，现在的微软对于PC单机市场来说就像是救世主的出现，但也是一枚掩藏着不知道何时爆炸的炸弹。Xbox360在欧美市场获得很大成功，微软自然不会忽视Windows平台，尽管许多作品的PC版推出要晚了半年左右，但至少不会落空。Xbox360无疑也分流了一部分铁杆PC玩家，它在美国的热卖同时也削减了美国PC单机游戏市场。但微软还有更深远的计划，Games for Windows已经是我们熟悉的名词，微软想要通过这个计划让Windows用户加入Xbox Live平台，和Xbox360玩家一起游戏。我们可以注意到，现在单机游戏中的网络功能已经必不可少，不管是网络对战还是合作，玩家已经越来越习惯于和朋友一起游戏。即便你喜欢一个人独自享受，在Live上传你的分数纪录和下载扩展更新任务也不可避免。通过Live网络，微软可以更方便有效地控制盗版，因为刷机和使用盗版光盘被Ban的Xbox360玩家不在少数。SCE前任全球工作室总裁Phil Harrison前日发出了“单机游戏濒临灭亡”的惊人言论，而他正是指纯粹的单机游戏即将消亡，今后的消费者将不会看到单机游戏里没有网络联线功能。当然，距离这一天还有很长的路要走，微软首先要等到支持Games for Windows的Vista系统全面普及开来，让玩家逐渐享受到Live带来的乐趣。尽管我们今天不花分文就可以享受单机游戏，但也许不久后的一天我们会为今天买单。



终结盗版的会是微软的Games for Windows吗？

无论如何，今天的玩家是“幸福”的，尽管PC单机游戏的发展要落后于家用机平台，但我们也能在晚一点的时间里玩到更好的版本。同时，还有比当初国内代理商更加专业的民间汉化小组存在，我们甚至不用担心再看到“老头滚动条”这样的笑话出现。未来我们将会有一个健全的市场，究竟是怎样强大的外力来推动它的出现，我们可拭目以待，而眼下究竟是最好的时代还是最坏的时代，并无人关心。当《鬼泣4》PC版上市那天，也许会有很多玩家上论坛发着诸如“P4流畅运行《鬼泣4》中画质，真欢乐”这样的帖子，也许，这是个欢乐时代。

Cosplay的那些事儿

□广东 moing

编者按： 想当年，我也是一个可以拿漫画书当饭吃的狂热动漫迷，高中毕业时最大的理想就是做一个北条司那样的漫画家。可惜后来发现自己画苹果也会像水缸，便只好打消了这个念头。我一度以为做不了创作者，就只能做个观众了，没想到后来出现了一种叫Cosplay的活动，可以让每一个热爱动漫的普通人也参与其中，形成一种另类的再创造。不过此刻我已老了（笑），觉得自己已经没有勇气也没有道理再去玩Cosplay，就只好继续当我的观众。时常在琢磨这些Coser们是出于何种心态和爱而投身到COS事业中去的？我如果年轻10岁会不会也是一个狂热的Coser？在看完moing写的这篇文章后，我终于被“藏马妈妈”的事迹感动了——其实我还不算老嘛！moing，能否带挈小弟一把？我也想COS一把我当年的偶像侠探寒羽良啊……

作者简介

moing，资深动漫人，同时也是Cosplay爱好者，偏爱COS女性向作品。现任21CN动漫频道主编，北京、上海、杭州、广州等地的Cosplay活动均有参与现场报道，曾担任无数次广州地区各大小漫展的Cosplay评委，鉴赏国内外Cosplay无数。本文所有图片都是作者本人亲自拍摄。



moing 《真三国无双》曹丕

今时今日，提起Cosplay这个词，早已跟ACG文化、宅男腐女等名词一起融入我们的生活当中，熟悉得不能再熟悉。也许有朋友看到这里会不耐烦地说着：“哎呀，这个话题还真是老土啊，大大小小的Cosplay表演我可是看得多了呢！”——等等！你确定你看到的是事实的全部？正所谓台上十分钟，台下十年功。在舞台上闪亮迷人挥洒自如的Coser们，在台下“十年”的辛劳你都知道吗？她们为了Cosplay付出了多少你又能理解吗？如果我也想要参与Cosplay活动，该如何入手？不用着急，且听我慢慢道来……

Cosplay入门准备·目的和收获

在踏入Cosplay的大门之前，请你先问问自己“我为什么要玩Cosplay？”是因为衣服漂亮吗？可以成为大家关注的焦点，感受一下当明星的感觉？或者是因为表演欲太强，要在别人面前展示？很遗憾，这些全都不是玩Cosplay的真正理由。Cosplay必须从“心”开始，有“爱”才有COS！什么是“爱”？我们这里说“爱”是来源于对作品和人物角色的喜爱，而衍生出来的“想要去扮演”的心情，并且是把它付诸实施的过程。在你穿上Cosplay的服装之前，首先要替你的“心灵”穿上Cosplay的衣裳，充满你对你所爱的角色的理解和爱，这样才是真正内外兼备的Cosplay！

Cosplay仅仅只是一种兴趣爱好，它跟普通的绘画书法、体操健美、篮球羽毛球等所有日常生活中的兴趣活动在本质上都是一样的，它并不是生

Cosplay·国内大型活动

每年全国各地都有大大小小的漫展COS活动，数量太多而且地区分散。下面以全国性的大型展会和COS活动为代表来介绍，主要有：

ChinaJoy Cosplay角色扮演嘉年华：在全国10多个城市都设立分赛区举行预赛，决赛则是在上海ChinaJoy主会场进行，是国内Coser最认可的比赛之一，众多团队都以"能参加ChinaJoy决赛"为自己的荣耀。

中国国际动漫节Cosplay超级盛典：在全国九大城市设立分赛区举行预赛，决赛是在杭州的中国国际动漫节现场举行，同时邀请国外的Coser参与交流表演，同样也备受Coser认可。

金龙奖Cosplay全国邀请赛：《漫友》杂志社主办的金龙奖系列活动之一，邀请全国各地的Cosplay精英汇聚广州，进行美的较量与交流。

17173游戏动漫嘉年华Cosplay全国精英赛：由17173网站主办，偶尔会有网游厂商支持举办某网络游戏的主题COS赛。

另外，香港地区每年8月的香港动漫节和12月份的亚洲游戏展都会举办大型的Cosplay比赛，有兴趣的朋友可以多加关注。

Cosplay·一些人·那些事

中国Cosplay第一人：广州Cosplay女王SADAKO


moing与SADAKO合作COS《金色琴弦》

日本漫画《幽游白书》里的浦饭幽助是SADAKO扮演的第一个角色。1995年时SADAKO还是个五六年级的学生，还不知道什么是Cosplay。她只知道她很喜欢浦饭幽助，如果能成为他就太幸福了。于是，她缠着妈妈带她去买布，去找裁缝，她要做一件和浦饭幽助一模一样的衣服。新潮而热爱表演的妈妈没有反对SADAKO这个在当时看来有点荒唐的行为，而是配合女儿完成了她人生中COS的第一个角色。

不久后SADAKO版的"浦饭幽助"被她拍成照片投稿到香港的某游戏杂志，杂志社惊呼："内地也有人玩Cosplay了！"若干年后，SADAKO成为众多动漫杂志和粉丝公认的"中国Cosplay第一人"，这个"第一"的地位便是"浦饭幽助"奠定下的。到现在，

活的全部，同样也不是成为"明星"的捷径，敬请谨记。以平常心来参与Cosplay的活动，才能领略到Cosplay的乐趣。而Cosplay本身也就是一项自娱自乐，以及与同好分享的过程，不必在意自己的长相如何、身高差别有多少，也不必在意别人的目光和评论，更不用在意什么比赛的名次、获得的奖金，只要你玩得开心足矣。想做就去做，想COS就去COS，Just Do It！

当我们迷上了某部作品，并且决定了要COS其中的某个角色以后，首先要做的当然是从"心"开始去了解角色的性格特征、言谈举止甚至思考回路，这些都可以通过反复研究该部作品和揣摩人物来实现。上述的"软件"搞定之后，我们开始准备服装道具等"硬件"设施。为了精确制作服装道具，努力做到原版的效果，我们需要收集该角色的图片，最好能找到设定图，仔细研究他的服装、发型、动作、道具等细节，哪些是自己动手就可以搞定，哪些是在市面或者网上现成可以买到的，哪些需要找裁缝或者道具师傅帮忙制作的。Cosplay的原则是：可以自己动手制作的尽量自己做，多利用身边的资源和简单便利的材料，毕竟Cosplay并不是金钱的较量。我们的原则是：用便宜的材料做出最华丽的效果。

狂热的Coser在生活中，大多以沉浸在角色中为乐，甚至在非COS时间的日常生活中也化身为角色，表现出她所爱的角色的言行。例如很多Coser之间的交流，喜欢以各自的角色名字相称，去买角色所喜欢的物品，品尝角色喜欢的食物，体验角色自身的日常生活。这也是Cosplay扮演的延伸，享受着"变成不同的自己"的一种乐趣。

独乐乐不如众乐乐，Cosplay也是如此，跟拥有共同爱好的朋友一起玩，对同一作品有着共同的"爱"，有着同样的目标一起努力准备服装制作道具、编排剧情、排练节目、拍摄照片……从中获得的满足感简直无法言喻。不论COS出来的效果好坏，重要的是实现过程，这是其他人感受不到的激情与热血，这是我们的骄傲！

下面来看一个COS实例：《网球王子》的越前龙马


越前龙马人物原图

软件分析：越前龙马可是个整天装酷的天才死小孩啊，那我们就不能摆出一副天然呆的表情咯。记得无时无刻都要耍酷！还有要把"MADAMADADANE！（你还差得远呢！）"挂在嘴边，再随身带罐葡萄味的FANTA，龙马最喜欢喝这个了！

硬件分析：一套青学运动服，一条黑色短裤，一头黑色短发，一顶帽子，一个网球拍，最好也准备几个网球作道具。

解决方案：青学运动服、黑色短假发和帽子在很多动漫周边的店铺或者网上都可以买到，我们可以在淘宝网上搜索一下，看看哪家店的价钱便宜再入手。然后去逛街看看有没有类似的黑色短裤，如果实在找不到，直接买布找裁缝做一条吧，通常手工费不会超过30元。网球和网球拍可以找身边的亲朋好友借一下来使用。嗯，外表的硬件都准备好了，穿好衣服戴起假发整理好道具，化妆也弄好了，那我就已经是龙马了吧？——等一下！软件你装好了没？记得把龙马的"心"也穿上！内外兼备，软硬兼施才是真正的准备完成。现在，龙马同学你可以出场去找青学的大家一起拍照啦。另外，Cosplay照片的拍摄和后期处理也是大有学问的，这些我们可以慢慢一步步学习提高。


日本《网球王子》舞台剧中扮演越前龙马的柳浩太郎


越前龙马Cosplay

Cosplay发展·地区异同


来自香港的COS非常华丽

作为Cosplay起源的日本，其Cosplay的玩法是最为纯粹的，参与的人数也非常多。Cosplay是他们作为同人交流活动的一种形式，日常有很多自发组织的小型Cosplay交流和摄影活动。而在同人展Comic Market或者是游戏展上，更是汇聚了众多世界各地的Cosplay达人。日本很多知名的Coser（例如椎名朔哉、绫香等）都会推出自己的写真集或者是COS照片集光盘作为商品在同人展上贩卖，借此形式与同好交流。

曾经在杭州的中国国际动漫节上见过好几位日本、韩国等地的Coser，都是非常友善又Nice的人。往年动漫节的工作人员对于外国Coser的保护过于严密，基本上没有直接跟她们面对面交流的机会，今年则是开放得多，我也有幸对椎名朔哉作了一个简短的采访，介绍了她自己最新的写真集《僕は君が好き》（我喜欢你）。这次跟椎名面对面的交流让我对她的印象完全改观，现实中的椎名是个非常友善而又有礼貌的可爱MM呢，跟照片中帅气冷酷的形象是完全不同！值得一提的是，在我跟她聊过之后的第三天，我们又在Cosplay会场上碰上了，椎名竟然认出我来了！还想要跟我打招呼，可惜被一众摄影师拉着走不开，只能用微笑点头加眼神向我示意，实在是感动得我一塌糊涂……


第四届中国国际动漫节：椎名朔哉COS《死神》的蓝染队长

香港地区和台湾省的Cosplay也各有特色。香港的朋友喜欢把衣服道具华丽化，非常有舞台效果，而且香港的COS比赛全部都是以个人名义参赛，并没有团队比赛的概念。而台湾省的朋友则是十分注重Cosplay的摄影、角度、构图等整体效果，能把剧情场景近乎100%地完整重现，都是非常厉害的！

Cosplay·形式多元化·服装道具华丽化

Cosplay作为各动漫展中吸引观众眼球的重点活动之一，其表演形式和Cosplay的对象也是日趋多元化。从简单的舞台走秀发展至精心编排的舞台剧、歌舞音乐剧、武术舞蹈表演等，越来越精彩。例如近年兴起的“凉宫春日ED舞”“幸运星脑残舞”“网球王子舞台剧”“樱花大战”歌舞表演等，把原著作品原汁原味地在舞台上重现，令台下观众过目难忘，回味无穷。香港的《网球王子》COS同好们组建了名为“BaLance”的Cosplay团队，他们抽日常空闲时间排练，演绎《网球王子》舞台剧中各个学校的经典歌舞表演，先后COS过青学、冰帝、立海大等学园的人物，几乎每次表演的舞蹈内容都完全不同，每次登场都会带给观众全新的感受。



首届ACG动漫游戏展凉宫舞团

而在2007年10月份广州的首届ACG动漫游戏展上，由21CN网站特约的一队名为“让中国变得热闹的凉宫春日团”C.O.S凉宫舞团，在漫展现场召集了

SADAKO已是282个角色的扮演者了。身兼多职，有过动画设计师、动画分镜师、广告设计师、游戏设计师、漫画家工作经验的SADAKO已成为许多动漫迷的偶像。同时，SADAKO的最佳搭档，拥有“Cosplay王子”称号的Raye也是非常厉害的人物，二人搭档出品的COS作品与漫画创作都同样品质出众，绝对是动漫界的黄金组合！

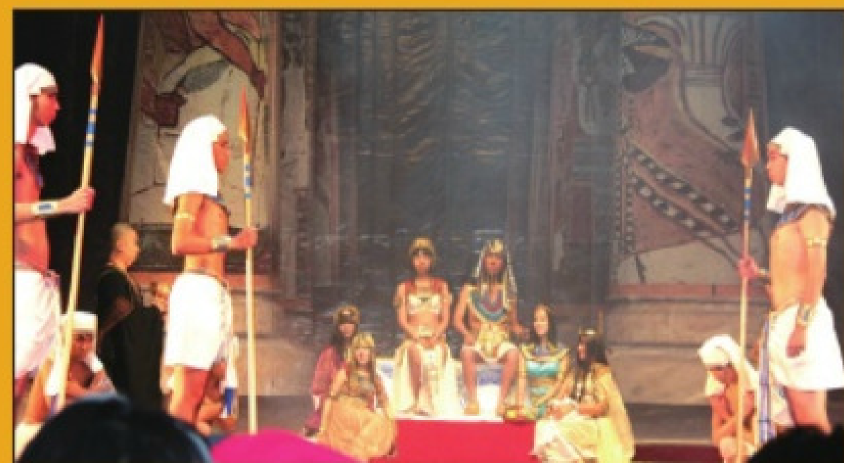

SADAKO的《蔷薇乙女》真红

上海Cosplay王国：MINAKO

Cosplay界著名论坛“Cosplay王国”成立于2001年，其发起者是一位网名叫MINAKO的学生。她从高三那年夏天开始定期组织外景拍摄、聚会等活动，遇到有漫展就组织大家一起去。她从未刻意宣传自己，但逐渐吸引了一些同好。2001年9月，为方便成员间联系，MINAKO创建了一个Cosplay专业网站及论坛，逐渐成为上海注册会员最多、影响最大的COS组织。MINAKO也曾多次参加漫展，曾获得《卡通王》的最佳Cosplay、动漫情报Cosplay秀总冠军、卡通嘉年华杰出贡献奖等奖项。Cosplay王国的团体也获得过2002年Cosplay最佳表演奖、2003年最佳表演奖、《卡通王》漫展最佳服装奖等奖项。在2006年的金龙奖COS舞台上，MINAKO带领“MKD浪漫樱姿团队”以一场《樱花大战》帝国华击团的歌舞表演唤起了全场观众对樱战系列的怀念，获得全场的热烈掌声！

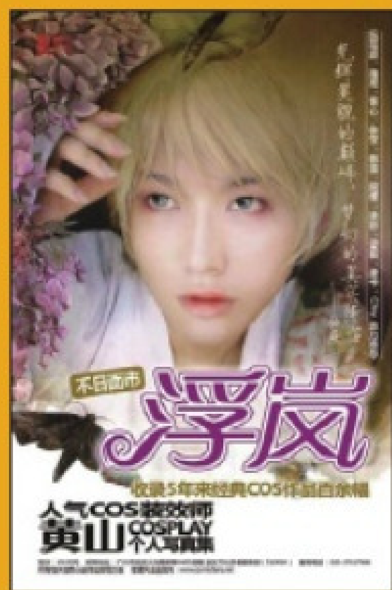
道具达人，广州BT工作室：NADA与章鱼

BT工作室是近年广州专以制作Cosplay道具及漫画周边产品的专业团体，其中人员包括章鱼、雪文、KINGKONG、NADA等。BT工作室出品的十二黄金圣斗士COS、《战国无双》等COS作品都深入民心。2007年BT工作室的代表作、非限定人形馆社团演绎的《圣魔之血》曾勇夺第三届金龙奖Cosplay全国邀请赛、2007年中国


广州BT工作室的《法老王》，令人羡慕的埃及后宫

Cosplay超级盛典等多个漫展的冠军。在2008年的金龙奖Cosplay全国邀请赛上，NADA和章鱼联合埃及症候群的团队演绎《法老王》，以其专业的演绎、精妙的剧情编排、金光灿灿的华丽道具获得台下观众的一致认同，最终勇夺金奖！

COS装效师黄山：个人Cosplay写真集《浮岚》



黄山个人COSPLAY写真集《浮岚》

黄山所扮演的每一个角色均投入了自己"再创作""完美"的理念，将每一个动漫角色都加入象征性和时尚的元素，为动漫人物赋予属于生命力，华丽鬼魅的个人风格非常明显，备受广大的动漫迷追捧。黄山所涉及的风格很多，华丽的作品有《圣魔之血》、阴阳师、D伯爵、秦皇等；VR系作品有TOSHIYA、自己设计的原创角色鬼切白哉和蝴蝶先生等。2007年12月《漫友文化》为黄山精心策划了全球首本个人COS作品的写真集《浮岚》，市场反响非常不错。

香港，Cosplay的精粹：不朽的藏马妈妈

值得特别一提的是，香港有一位大家尊称她为"藏马妈妈"的传奇人物。年届38岁，身为2个孩子的母亲的藏马妈妈没有放弃对Cosplay的坚持，先后COS过《猎人》的酷拉皮卡，并且多次扮演《幽游白书》中的藏马参与各项活动，因此被她的Fans们尊称为"藏马妈妈"。多次参加Cosplay比赛的她，即使没有获得名次也依然快乐。2006年1月份，藏马妈妈证实自己患上晚期肠癌……而在同年8月份的香港动漫节上，藏马妈妈凭坚强意志忍痛及带病重的身躯，站上人生最后一次的Cosplay舞台，倾力在台上又唱又跳，博得全场观众的热烈欢呼声！令人惋惜的是，藏马妈妈最终也不能战胜病魔，在2007年的2月份辞世……藏马妈妈，永远是我最敬重的Coser之一。我印象最深的是藏马妈妈曾经接受电视台的采访，主持人曾华倩问她："脱了你的衣服换给我穿，那我就可以成为藏马了？"藏马妈妈非常认真地回答："是心灵上穿，而不是身体上穿啊！"这正是我们需要学习的Cosplay精粹！


来自香港的"藏马妈妈"

优秀Coser众多而版面有限，不能详尽收录，只能以上述几位为代表，其他的请各位以心目中喜爱和认可的Coser来自行补完吧！


虾你波大为Cosplsy加入武术元素，夺得第二届广东动漫艺术节Cosplay"龙的传人"金奖

121位Coser和观众组成的凉宫舞团，在舞台上下同时起舞，完成了ED舞完整版的演出，打破了之前由日本创下的70多人同时演出的纪录。

除了舞台表演的编排以外，服装道具的华丽抢眼程度也是吸引观众眼球和获得奖项的重要元素。很多团队考虑选题时，在一堆大家都"有爱"的候选作品列表中，可能会优先选择服装华丽、道具强悍的作品。近年来出现的《霹雳布袋戏》《五星物语》《三国无双》《战国无双》《最终幻想》系列等作品，角色的服装武器和道具都是需要花费一番心思才能做出效果的。当然，这也是Cosplay不断发展，Coser制作能力不断提高的具体表现。制作服装道具，其实也是Cosplay本身特有的乐趣之一。很多Coser（包括我自己在内 ）喜欢自己亲手挑战高难度的道具，并且拍摄制作过程，成功做出来之后可以与人分享制作经验，共同提高。

扮演的对象除了人物以外，还可以是拟人化动物（猫耳兔耳娘等）或者是一些非人类角色。曾经见过非常原版的《块魂》小王子和他的父王，造工非常精致又可爱。香港还有一群名为"人人英雄"的团队，爱好特摄并且专门研究制作蒙面超人的皮套等装备，制作得非常专业！

在以往的Cosplay活动中，大部分参与者都是女生，由女生反串扮演男性角色的Coser随手抓都有一大把，近年来越来越多的男性同胞也加入到Cosplay的阵营中去，为COS界增添了不少英气。更有甚者，是由男生反串扮演女性角色的Coser出现，我们称之为"伪娘"，他们的热情和付出可不比女生少，日本甚至有专门出版的"伪娘指导书"《オンナノコになりたい！》，教你如何COS女性角色。


美萌的《最终幻想7AC》舞台剧，重现原著中的经典场面


香港团队"人人英雄"蒙面超人



Cosplay·交流人性化



有交流才有进步，大家都深知这个道理。除了在本地的交流以外，Coser们喜欢在网上泡论坛，发帖子展示自己的COS照片，互相点评共同提高，Cosplay王国、漫友论坛、YACA论坛等都是深受国内Coser喜爱的论坛。

如果有人说Coser扮演得不好，服装道具不够到位，这些属于善意的意见，Coser会微笑着接受，回答着"下次一定会改进！"从而不断获得进步。但是，如果有人指责Coser的扮相"太丑"，针对这种极不礼貌的言论，Coser们大多不予理会。而对于这种人，Coser的回答通常是："你来试试看啊！"没有实践就没有发言权，即使是做出来的效果稍有欠缺，没有体验过Coser辛劳的人又凭什么出言不逊呢？每一个用心去体验扮演自己喜爱ACG角色的Coser都是可贵的，她的动机只是出于简单的"爱"，而因为别人相貌而去侮辱这种"爱"的人，也许永远都不会真正感受到这种"爱"。从ACG爱好者的角度来看，这岂不是更可悲的事？

也许在旁人的眼中，本文所记述只不过是些无关紧要的事儿，但在Coser心目中，所有的这些都成为他们成长的经历，曾经拥有过的重要记忆。P

▶深度关注

再谈外服：彼岸的和谐之曲

《魔力宝贝》，一款80后熟知的网络游戏，当它的续作Concerto Gate（国内官方译名为《魔力宝贝2》）宣布于2007年1月24日在日本开始测试时，我心动了。进入沉默许久的聊天群，将这条消息广而告之，许多亲朋好友也跃跃欲试。这是一次有些“古老”的体验，但是当我读到《大众软件》第12期的《中国玩家：打遍外服又如何？》时，我想我有必要和大家分享一下这个陈年旧账一样的故事。

■北京 黑血天蝎

尝鲜是人类的通性，2007年4月23日下午3点，在群组里攒聚起来的30多人骚动了起来，一起踏入了《魔力宝贝2》的世界。说实话，如果“魔力2”的国服与日服同时存在，我会选择国服。毕竟在一个语言不通、习俗不同的世界中生存是那样艰辛。庆幸的是，走出去的国人往往是那样团结，抱团的结果是，我们拥有自己的生产团队，有自己的练级团队，我们自给自足。但是，与日本人交流是必然的——我们需要更多的体验来满足自己的欲望，而网络游戏独一无二的“互动性”也不得不让我们迈出羞涩的第一步。


如果说双方玩家的隔阂是两国文化使然，倒不如说是游戏习惯不同引起的

习惯性差异并不阻碍融入日服

起初与日本人互动的时候，摩擦是经常会发生的，毕竟我们是操着两种不同语言、有着不同文化背景的民族。中国玩家在“茹毛饮血”一般的国服里摸爬惯了，往往开始时会对日服的气氛十分茫然。

日本玩家在游戏时有他们鲜明的特点。例如，他们在组队时会先询问队长是否可以让他加入，同意之后才加入队伍中。进队之后第一句话一定要说：“よろしく（请多关照）。”在招募队伍时，他们很少会刷屏，基本上是在身后放一只宠物，宠物的名字一般都是“募集XXX”。之后就坐在地上耐心地等待，顶多时不时聊两句天而已。在与人交易时，恭敬的问候是必须的，并且他们只会面朝向卖家交流，而绝不加入卖家的团队。在等待别人交易时，他们甚至会耐心排队，并且为了保持队形，还会给跟在玩家角色身后的宠物留一个位置。在人与人交流时，他们一般会自觉地将聊天范围调整到最小。可以想见，习惯最大聊天范围的我们、习惯疯狂刷屏的我们，不知曾受到过多少白眼。虽然很快我们都做了很大程度的改变，但是更多慕名来体验日服的玩家，也都经历着我们曾经经历过的种种坎坷。

在平常组队练级时，常会看到日本人的募集宠物上写着：“募集XXX……X不语”，意为“招募某个地方练级的人，但是不说话的请勿加入”。这种表达方式很明显是针对中国玩家的。可能有在外服玩的玩家会说：“他们不喜欢中国玩家。”或是“他们歧视中国玩家。”但有谁想过为什么日本人要这样说？按照我个人的观察，如果你是一个懂日语的中国玩家，他们会很欢迎你的，只因为你可以跟他们正常交流。记得刚公测的时候，我在银行看到几个日本玩家聚集在一起。出于好奇我就用翻译软件翻译他们的对话，原来他们是在募集玩家一起合影留念。此时我也过去与他们一起合影，并告诉他们我是中国人。当我感觉到他们不知如何与我交流时，我就打：“I love Cross Gate（我爱《魔力宝贝》）！”他们就用英语回复：“Me too（我也一样）！”之后大家一起做出胜利的姿态，顺利完成了拍摄。

许多网络游戏日服的气氛就像这幅原画一样，仿佛是和谐的一家人。这也算是日本玩家玩游戏的典型风格了

我想这些例子说明很多问题。在外服，在别人的地盘上，他们不与中国玩家交流、练级、买卖，并不代表他们心生厌恶，可能有很多原因限制了双方的交流。如果说外国玩家不应该一概而论中国玩家的话，那么中国玩家亦不可一概而论外国玩家。很多人都想当然地认为，外国玩家因为认为中国玩家都是打钱机器，从而敬而远之。我想如果那些懂外文的中国玩家可以在此时解释清楚的话，外国玩家应该会理解我们与那些“工作室”的区别。


这段合影的插曲其实表明日本玩家并不是很排外，决定你是不是受欢迎的还是你自身的行为

说到交易，我想起最初与日本人买卖宠物的情景。当时我不知道如何向日本玩家购买宠物，只好用生硬的英文解释我们的需求。而那些英文不好的日本玩家就用简单的几个日文单词回答我，我用翻译器来翻译这些词。Ctrl+C、Ctrl+V已经按木了手指，而且角色动作兼文字表情都要做得生动活泼。经过很久交涉，我才买到自己心仪的宠物。当热泪盈眶地捧着自己刚刚重金买下的宝贝时，你会感叹卖家的热情与耐心，也会觉得两国玩家的隔阂并没有我们想象中那么严重。


日本玩家很守秩序，哪怕招募队员也采用非常温和的方式，颇令中国玩家汗颜


融入日本玩家队伍的障碍是交流，但这并非需要你会说流利的日语，态度决定一切

面对矛盾的应有态度

其实，我们也是过了很久才明白，在日本玩家的思想里，就算这是互联网上的虚拟游戏，但仍然要体现自己的品格。他们认为“这个角色就是我”或是“这个角色的一举一动都体现了我自己”，他们会想：“我所作的事是否会妨碍到别人？”类似这样的日本玩家很多，几乎是一种游戏里的普遍现象。一些日本玩家会耐心地告诉我们为什么中国玩家不受欢迎，为什么我们都被看成过于鲁莽、没有礼貌、不顾及别人想法的人。虽然彼此都是用蹩脚的英文交流，但可以感觉到，他们的解释其实是一种姿态，他们期待我们融入到他们的生活中去。

了解到自身的问题之后，我们这个30多人的群体都在相互提醒，决定改变自己在日服的一些行为方式，不过许多人会感到不习惯，有时也有人感叹：“这么有礼貌还真‘史无前例’。”离开日服之后，从一些朋友那里了解到，其实并不是日本玩家都那么讲礼貌，只是他们非常注重自己的“面子”。无论走到哪里，自己的“面子工程”都要做得妥妥贴贴。而面子绝对不是许多国人认为的“大方”，在他们的思想里，别人的想法一定要照顾到。

不过，在这个屋檐下，并非所有的日本玩家都很热情，有些人横竖就是不喜欢我们。同时，由于可想而知的原因，日服里面也曾闹出过“对飞门”“摆宠门”等极端事件，很明显当事人大多是一些较为激烈的“反华派”。为了避免误导不知情的日本玩家，我们只能是一对一进行解释，希望他们能够体谅我们这些在外服打拼的人。面对这样的情势，不免会有一些玩家对那些激进的人“以牙还牙”。显然，这样做的结果会让那些不知情的日本玩家更加误会中国玩家。这正是我读了《中国玩家：打遍外服又如何？》之后立刻冒出来的念头：在异国的服务器中，我们应该做的并非显示自己多么强大、多么不可侵犯，我们需要做的是尽可能将这种矛盾最小化，毕竟我们胜了一时可能会丢了一世。有人可能不解：“为什么我们要在外服无条件迁就别人？”我想我可以坦然地告诉他：“不是我迁就他，而是想用和平的方法告诉他‘他是错的’。”如果用身边最平凡的例子形容的话，可以比喻成“做客”。去别人家做客，彬彬有礼的表现其实更容易赢得主动，而“以牙还牙”就显得十分下作了。

我们的游戏态度亟需改进

我在日服的这次体验持续了很久，直到日本方面认为“无法保障日本玩家正常游戏”时为止。运营商将除日本外的所有IP进行了封锁，原因并没有详细说明。当然，封IP只是一个形式，就算封了IP同样可以使用代理服务器登录游戏。所以仍有很多朋友通过各种方法继续留下来，但我退出了日服的《魔力宝贝2》。我更期待国服尽早开放。毕竟在外服，文化、习俗、历史、流行我都不了解，适应需要时间，但这个时间却给那些本地人造成了更多困扰。


大量中国玩家涌入加大了服务器压力，但同时并不会带来收益

反观那些频频出入外服的中国玩家，他们大多是因为国内网游品质差、外挂横行、开放时间晚而选择“出国”，但在声誉上却遭到了多方打击。很多人认为中国玩家素质低，但通过体验日服“魔力2”近一年的时间，我认为那些遇到问题的中国玩家未必素质低，而是忽略了玩游戏的一些本质问题。

首先，因为长期的理念灌输和游戏氛围，**中国玩家对网络游戏的认识只在乎等级、装备、利益以及“杀人”的刺激性**，而对游戏本身的品质、乐趣抛之脑后，许多国外的高品质网游在中国死掉也存在这一“水土不服”的因素。


在练级时部分中国玩家在不预知的情况下离开电脑，游戏角色成为别人练级时的累赘（游戏为半即时制，玩家在组队中不行动不会妨碍其他玩家的游戏行为，但会使清怪速度减慢）。日本玩家对此怨声载道

其次，**中国玩家好胜心强，个人意识强，总想把自己变成英雄**，或者想让自己一夜致富，永远保持高人一等的心态，而忽略了配合他完成这一功绩的其他人。网游毕竟是需要互动和配合的，你的“高傲”很容易让别人认为这个人很自私、素质差。最后，**中国玩家不了解他国玩家的游戏方式**，并且在未了解这些游戏方式的前提下，就开始使用自己的游戏方式进行游戏，使得他国玩家十分反感。《中国玩家：打遍外服又如何？》这篇文章的作者或许是个热血青年，但是如果你连为什么中韩玩家大打出手都不能理解，就空谈“打到韩服去”，是不是也需要按照以上3点检讨一番呢？我们是不是把责任都推给了别人？自己呢？难道游戏的正常运营只是运营商的责任？

记得《魔兽世界》欧服有位宅男，忽然想起要挑战中国玩家的练级速度，以证明“不是只有中国玩家才是练级狂”的理论，最后获得成功。其实并非别人做不到，而是我们不了解别人所重视的东西。P



▶在线事件

WotLK：这里的测试静悄悄

《魔兽世界——巫妖王之怒》（以下简称WotLK）的第一次测试从4月初就已经启动了。和往常的历次大型版本测试一样，外界只能得到凤毛麟角的消息，因为最初的测试只面向暴雪内部的测试员。媒体虽然得到了关于测试的风声，但基本上没有游戏内容被泄漏出来（有些号称是泄漏的图片已经被证明是伪造的）。或许，你就像我一样，不管WotLK现在是个什么样子，只想进去先睹为快。

■WoWAR 影

诚然，没有暴雪员工会冒着丢掉工作的危险去泄漏WotLK的消息，但随着测试范围的扩大，见过WotLK的人越来越多，保密看上去也是件很难的事了……

测试：封口为先

5月20日，更为人们所熟知的“Friend and Family Alpha”测试开始了。顾名思义，“Friends and Family Alpha”就是“（暴雪员工的）朋友和家人参与的内部测试”。参加这次测试需要你拥有一个WoW的美服账号（CWoW账号是没用的），然后用Game Key去激活。激活的同时，你必须签订一份NDA协议（Non-Disclosure Agreement，不泄密协议）。这样你就可以Copy自己账号里的人物到WotLK测试服务器上体验游戏了。



官方的测试服务器账号激活界面，对绝大多数人来说，也就是个摆设

这些Game Key的来源只能是暴雪员工的口袋，想用钱买是买不到的，而且每个暴雪员工能够分到的Game Key数量也屈指可数。Alpha测试被要求严格保密，任何泄漏游戏内容的行为一旦被发现，就会被删除Alpha测试账号，同时提供此账号的员工也会受到连带责罚。

Alpha测试是由玩家群体在开发环境下进行的受控测试，测试中的很多内容是未完成的，有时为了先集中测试某些部分也暂不开放其他部分。从某种意义上说，Alpha测试并不能算玩游戏，而是为游戏开发者进行测试，而且必须是由非专业性质的玩家来完成。Alpha测试中发现的错误或对平衡性等方面的建议，可以在游戏里立刻反馈给GM或去测试专用的内部论坛上发表，然后由开发人员及时分析处理。测试的最终目的是测评游戏可玩性、系统的可靠性等。可以说这些玩家的意见对游戏的数据平衡、界面、系统等方面的最终定位有很大影响。



空出你的硬盘，准备迎接更大的客户端……



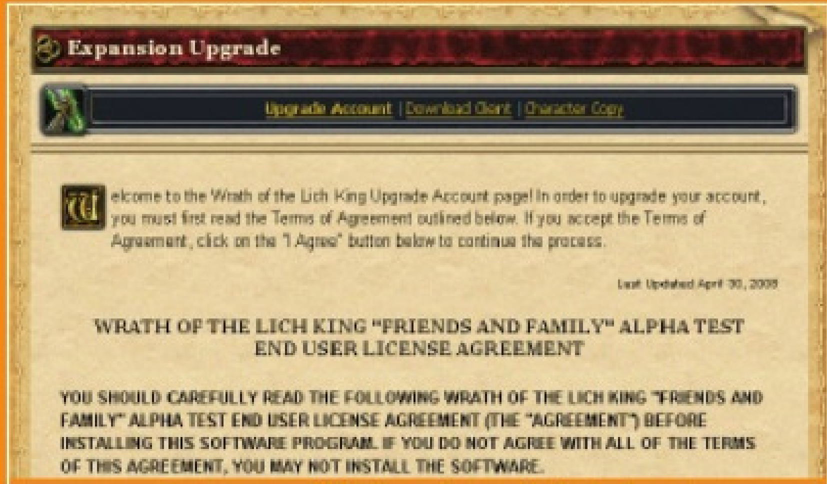
Alpha测试玩家和开发者的交流很多是在内部专用测试论坛上进行的。必须用Alpha测试服的游戏账号和密码登录，这里的内容也应该按照NDA协议严格保密的

到截稿时止，游戏测试的内容还在逐渐开放中，如各职业80级的天赋技能和诺森德大陆的各区域。目前只剩下圣骑士和猎人的新天赋还没有发布，游戏人物的等级被限制在75级，诺森德的区域仅仅开放了前4个：北风苔原、尖啸海湾、龙骨荒野和灰熊丘陵。Alpha测试的最终结束时间是不确定的，要看游戏测试进程和游戏完善程度，暴雪一贯的风格大家都很清楚，只有游戏系统足够稳定才能进入Beta测试。不过根据惯例，Friends and Family Alpha测试的时间一般在8周左右，7月底、8月初很可能就会结束此次测试。

“可笑”的NDA保密协议……

简单来说，NDA协议的中心就是在暴雪公布WotLK相关的消息以前，你不能发表这些内容。这并不是一个纯粹的时间上的限制，例如一些在Alpha测试中被取消且官方没对外公布的内容，即使在游戏正式运营后，你也不应该公布。目前来看，NDA保密协议对某些人来说就是用来践踏的——毫无遮掩地发布WotLK的视频和图片，当然这些账号立即得到了处理。更多的人选择隐蔽地发布相关消息，如只发布文字，或经过处理掩去人物信息的图片，甚至干脆登录私服来获取图片。

在大量消息泄漏的同时，暴雪官方的动作也不小，针对的不仅是玩家，还包括网络媒体。很多游戏网站被要求禁止发布WotLK相关资料，并被要求屏蔽掉网友发布的资料，尤其是对各职业的80级天赋模拟器封杀力度颇大。好在暴雪在上海设立的中国分部还处于“初级阶段”，美国总部里没有几个精通中文的员工，所以一些中文WoW网站上的资讯并没有被过度关注过。



Expansion Upgrade

Upgrade Account | Download Client | Character Copy

Welcome to the Wrath of the Lich King Upgrade Account page! In order to upgrade your account, you must first read the Terms of Agreement outlined below. If you accept the Terms of Agreement, click on the "I Agree" button below to continue the process.

Last Updated April 30, 2008

WRATH OF THE LICH KING "FRIENDS AND FAMILY" ALPHA TEST
END USER LICENSE AGREEMENT

YOU SHOULD CAREFULLY READ THE FOLLOWING WRATH OF THE LICH KING "FRIENDS AND FAMILY" ALPHA TEST END USER LICENSE AGREEMENT (THE "AGREEMENT") BEFORE INSTALLING THIS SOFTWARE PROGRAM. IF YOU DO NOT AGREE WITH ALL OF THE TERMS OF THIS AGREEMENT, YOU MAY NOT INSTALL THE SOFTWARE.

理论上，保密协议一直以来都相当严格

体验：Alpha测试的世界

安装WotLK测试客户端需要美服的最新版本客户端，安装的过程是先Copy一份TBC客户端，然后在此基础上升级为WotLk客户端。这样安装后，原来的TBC客户端不会被修改，WotLK的客户端会独立出来。但这样已经很可怕：WotLK的客户端升级包大小是2.43G，加上8G多的TBC客户端，随着开放内容的增多，几个Patch后最终的客户端达到了11.6G，以后可能会更大。游戏的登录界面依旧是TBC的登录界面，没有任何新元素。左上角的Logo是TBC的，仅仅是创建人物界面多了一个死亡骑士（DK）职业。进入游戏的Loading界面和背景音乐则有了更新。

官方为了方便测试，对DK没有任何建立限制，目前不需要你的账号内必须有一个55级以上的人物，而且还可同时建立多个DK。DK的新手区位于提尔之手后面新开辟的区域，目前还没有正式完工，里面没有任何怪物和任务NPC。所有DK被暂时安排在东瘟疫之地西北角的老弗丁面前出生，唯一一位死亡骑士训练师在东瘟疫飞行点旁边，只此一家别无分号。Alpha测试无法了解到DK的职业背景和相关新手任务的情况，确实有些遗憾。

初入诺森德，给人的第一感觉是仿佛回到了久违的家乡，重新回到魔兽历史洪流当中。给人印象最深刻的是，WotLK的





目前只能用两幅图片来描述死亡骑士新手区的样子和死亡骑士对这个区域影响（死亡骑士到来之前和到来之后的样子）

艺术风格和阵营历史背景已经开始逐渐回归到经典的《魔兽争霸》上。现实主义的场景让玩家感到熟悉，久违的天灾军团让人感到亲切非常，新的种族海象人和维京人也并不让人感觉到突兀，至少完全没有外域那种“火星”的感觉。巫妖王、五大龙王、地下的上古之神等一系列超人气人物纷纷登场。

已开放几个区域的总体印象

北风苔原：格罗姆·地狱咆哮之子，年轻的加洛什·地狱咆哮率军在此强行建立了一座简易但坚固的堡垒——战歌要塞，并和原本生存在这里的海象人结盟。联盟也在这里试图建造一个可登陆的港口。对部落玩家来说，这里有大量的任务可以完成，交通上也非常便利；联盟玩家这里能做的事相对要少一些。



已开放的区域连地图都呈现“原始状态”

尖啸海湾：诺森德里唯一被联盟（主要是人类和矮人）控制的区域。联盟的港口和要塞城市瓦尔加德颇有历史，是当初跟随阿尔萨斯王子登陆诺森德的军队所建立。阿尔萨斯得到霜之哀伤后抛弃了他们，这些士兵一直坚守这里等待援军的到达。联盟在这里有大量的任务。

龙骨荒野：另一个制作完成的地区。这里是各势力和天灾军团战斗的火线，联盟和部落都在这里建立了前线阵地，对抗愤怒之门源源不断涌出的天灾军团，同时各个龙族也在这里保卫着先祖的遗骨。

大多数地图还没有制作完成，目前无法获得具体的消息。

和TBC不同的是，驻扎诺森德的联盟和部落的主力军团不像以前那样隔着马路唱对台戏，而是各自在不同地区占据优势。联盟和部落诺森德的起始区域有两个：北风苔原和尖啸海湾，只有这两个区域勉强算是被联盟或部落控制，其余区域都被天灾军团或其他势力所主导。

感受：Alpha测试的鸡零狗碎

由于时差问题，我登录Alpha测试服的时间恰好是美国当地的半夜或凌晨，测试服本身玩家就极其稀少，以至于只能和一些国内的朋友约定时间才能完成副本探索。服务器上的玩家一大半都是DK，某些80级天赋还没有完成的职业则根本看不到。服务器通常在线的人物不会超过20人，敌对阵营玩家基本上一天只能遇到一两个。唯一比较热闹的地点是DK训练师那里，毕竟所有人都要来此学技能洗天赋，在这里常常可以和其他玩家进行简单的交流。但我所遇到的玩家大都很休闲，通常是探讨一下哪种天赋升级较好，以及一些有趣的游戏Bug。

总的来说，Alpha测试的内容限制较大，又没有高级的副本和PvP内容，一般玩家兴趣索然。最初的一周里还可以见到DK满地跑，可在逐渐升级的过程中，能坚持下来的越来越少，大多数美服玩家还是回到TBC继续玩2.4。绝大多数玩家升到75级后便极少上线，只有在有新补丁发放时会上来一下。但是，Alpha测试虽然在娱乐性和自由度上大打折扣，却可以自由地“召唤”GM进行交流或请求帮助。记得最初的一个版本中，DK是无法洗天赋的，很多玩家（包括我）都常常要求GM帮忙重置天赋，GM有求必应的服务态度确实令人赞叹。我也认识一些在Alpha测试里尽职尽责的玩家，他们会及时向官方汇报各种游戏Bug，提出合理的建议，同时严守NDA协议。对他们来说，签订了NDA协议就应该遵守其内容，这是最基本的诚信体现。

期待：Beta测试还会远吗？

Alpha测试剩下的时间很短暂，更多的人都在期待Beta测试的开始。对参与测试的玩家来说，Beta测试可以享受到更多的乐趣，遇到的恶性Bug更少，还可以毫无顾忌地发布游戏的心得和图片。

这个时间不会遥远。届时，DK的新手村将会开放，DK职业的开场动画和背景介绍也会完成，DK将以完整姿态展现在玩家面前。同时，诺森德大陆也会逐渐开放其他的区域，神秘的地下王国艾兹卓-尼鲁布、天灾军团统治的寒冰皇冠冰川、充满神秘上古遗迹的风暴之巅等都将展示给众人。玩家所关注的职业新天赋、新技能也将设计调整完成。同时，暴雪为众多喜爱野外自由PvP的玩家设计的冬拥湖地区也将会开放。这个地区没有任何PvE内容，完全是刺激紧张的PvP战斗，各种攻城武器也将加入到游戏中。这个区域的大小和西部荒野差不多，玩家在这里可以重新找回当年野外战斗的激情与爽快。

▶快言快语

下一桶金的暗渡陈仓

中国网络游戏行业的新的盈利点在哪里？在一年一度的ChinaJoy游戏展会到来之际，每个人都期待能找到一个可以宣扬一番的答案。相信读者在看到这篇文字的时候，上海锦江索芙特酒店的大礼堂中，已经响起了一片掌声。一定有人已经言之凿凿地宣称已经找到了新时代网游运营的新模式、新盈利渠道。我们相信钱是一定能赚到的，只是究竟是如何赚到的，只有傻子才说出来。

■本刊记者　冰河

正如成都梦工厂的裘新所说，“我们这几年一直默默赚钱，很多不说话的企业往往才是最挣钱的。”所以最喧嚣的地方，未必是具有真金白银的宝地。不过这并不妨碍我们把视线转过去，看看喧嚣背后隐藏着什么。其实在喧嚣到来之前，动作已经开始了。

“免费”的搏命？

2008年4月8日，以《完美世界》起家的北京完美时空对外宣布，旗下的新休闲舞蹈类网游《热舞派对》将采取全面免费的运营策略。这和以前那些号称的“免费”有天壤之别：游戏内所有道具价格全部清零，玩家不用花一分钱，即可享受到游戏商城里所有商品服务。此举顿时在行业内引起一番波澜。从最初的时间收费，到现在的道具收费，中国网游市场在争议中越走越大。3年前由盛大网络掀起、由巨人网络推向最高峰的时间免费、道具收费的模式，3年之后是似乎又走到了变革的关口。对业界的厂商来说，这是一颗重磅炸弹，但对网游玩家来说，这是否是一个福音？有很多人怀疑，这不过是“羊毛出在羊身上”，即使道具不收费，也没有了点卡，但总有其它名目繁多的收费内容出现。大家都觉得，不收费仅仅是个噱头而已，否则他们吃什么？



《热舞派对》的全面免费或许很难看到短期效果，但这不意味着它没有可能一举两得

下面就让我们掀起“免费”的外衣，观察一下未来网游公司在“免费”之外，还有可能采用的两种有前途的运营模式。

探索中的异业合作分帐

异业合作对网游来说并不是什么新鲜事，已经有太多企业在这个模式上做出了各种可能的探索。其中最简单的莫过于与消费品的合作，九城运营《魔兽世界》与可口可乐合作的案例就是个典型。此外，杭州天畅也曾经以游戏《大唐风云》与绿茶、牛肉干的合作名噪一时。这种模式简单却有非常实际的收获，是目前主要的合作盈利模式。另一个热点是网游与娱乐业的合作。比较著名的案例有借助电影大片炒作的，《十面埋伏》《功夫Online》《投名状Online》等都有迹可循。这种模式相对自主开发和推广能够有效地降低成本，如果企业具有比较好的技术团队和图形引擎，3个月赶出一款号称“大作”的作品并没什么难度。《投名状Online》就是典型的例子。这款游戏从传出合作消息到正式宣布，再到测试产品面世，充其量不过3个月的时间。游戏虽然不能说有很大的创新，但也算中规中矩。但这种模式所具有的宣传效应实在太短，往往随着电影的档期结束而很快消散，游戏即使能在档期内面世，也往往随着用户注意力的转移而失去吸引力。如果投入过高，很容易“偷鸡不成蚀把米”，落得血本无归的结局。《十面埋伏》就是典型的反面案例。



网龙用做《魔域》的“通用引擎”改出了《投名状Online》，这游戏好像活得还挺好



《诛仙》在游戏中公布小说结局是个很好的卖点

此外还有一种合作模式是选择知名的娱乐文学作品作为游戏设定背景，诸如《墨香》《诛仙》，正在开发中的《兽血沸腾》等。由于文学作品特别是网络文学阅读周期比较长，好的作品能聚拢大量的人气，并且具备口碑效应，《诛仙》也算是相当成功了。不过这种做法由于文学作品的内容未必符合游戏剧本的设定，往往游戏仅仅具有一个宏观背景，到了具体层面和原著有很大差别，因此也容易引起忠实读者的反感，失去人心。此外，改编的游戏往往在原著完结之后才开始策划，需要一定的开发时间，如果读者阅读兴趣转移就会带来一定的人气流失。因此目前采用这种模式开发大型MMORPG的厂商并不多。但随着网页游戏的兴起，这种模式有了新的商机。网页游戏开发时间短，成本相对比较低，而且简单的界面更适合文学作品留有遐想余地的风格。目前已经有《紫川》《佣兵天下》等热门作品被改编成了网页游戏，且为业界所看好。

此外还应该看到，盛大网络、搜狐等旗下具有网络文学平台（起点中文网、幻剑书盟）的厂商目前还在筹划一种新模


和影视、小说的结合虽不能完全谓之一种运营模式，但运用得当的话回报是很丰厚的


游戏内置广告是《飚车》很重要的收入来源，而类似这样的赈灾广告也凸显了运营商人性化的一面

式，即游戏、文学、影视作品的同步开发。采用类似国外电视剧分“季”的概念，将同一个主题分别制作成网络游戏、网络小说和电视连续剧，三者互动，协调进度、分季推出。这种模式对文字策划的要求很高，但概念很好，也具备很大希望成功。只是这种模式需要较大的投资，并且对于运营方的能力有比较高的要求，目前仍处于酝酿中。

游戏内置广告热潮澎湃

游戏内置广告（IGA）是当下行业内的热点。早在2004年，盛大就筹划成立了盛越广告有限公司，预备进军网络游戏内置广告业务。在2007的ChinaJoy上，盛越广告高调出击，引起了业界的高度瞩目，随后这家企业改名In-Game Media，全力拓展业务。同在上海，天联世纪的动作也不慢。在《街头篮球》与耐克合作并取得巨大成功之后，他们就意识到了游戏内置广告的巨大商业潜力。于2006年1月成立了天街广告有限公司，专营游戏内置广告业务，据其总裁陈铭豪向外界透露，2006年公司业务额为752万元，2007年已达1526万元，“1年内达到了100%的增长，天街在集团中的业务利润贡献值已接近7%”。另一个高调进入的是分众传媒，在收购了北京的创世奇迹和上海的欢熊之后，分众传媒迅速成为游戏内置广告业务领域举足轻重的企业。此外，近日同样开展游戏内置广告业务运营的壁虎科技有限公司也获得了红杉资本1000万美元的投资，雄心勃勃准备在内置广告业务的大蛋糕上分一杯羹。因为In-Game Media和天街的控股方均为网络游戏运营公司，因此分众传媒和壁虎网都着力彰显“独立第三方”的身份，以减少拓展业务的阻力。

由于原有资源不同，In-Game Media、天街和壁虎三家企业所采取的业务拓展策略也有所不同。天街广告背后有天联世纪这棵大树，将精力全部放在了自有游戏平台上的业务开发，可以说将自家的游戏当成了一个媒体。而天联世纪旗下游戏的的休闲特色和卡通风格，也让其广告业务的拓展更多的倾向于服装、饮料等时尚消费品，以图避免背后股东带来的其他游戏公司广告业务拓展上的阻力。In-Game Media虽然背靠盛大，但涉及的业务并不仅仅局限于盛大所拥有的游戏。盛大给予In-Game Media的便利，除了在资金上有充裕保障之外，企业初期业务的拓展和游戏内嵌技术的磨合也具有相当大的优势。早期盛越的广告业务量基本来自于盛大自有的网络游戏，如《疯狂赛车》等，而且盛大游戏平台上也具有充足数量的网络游戏让盛越针对不同类型、不同技术的游戏进行技术研究。因此一段时间内In-Game Media的广告业务表现非常抢眼，目前正致力于其他游戏企业游戏产品内置业务的开发。

对于天街广告所回避的同业身份问题，In-Game Media总裁陈念端认为，网络游戏作为目前青少年群体最喜爱也是最投入的互动式体验消费，实际上具备了媒体平台应有的全部特性。内嵌广告由于仅仅涉及到图形图像的更替，不会触及网游公司最看重的用户数据，也不涉及核心源代码，因此实际上不会给游戏公司带来损害。这种顾虑在业务发展起来之后，就会逐渐消失。而所谓的“独立第三方”游戏内置广告公司，尽管在身份上避免了与游戏运营公司有牵扯带来的潜在竞争尴尬，但毕竟网游广告的载体资源控制在运营商手中，如果不能在短期内将营销平台规模扩大，可能在折扣等方面受制于主流游戏运营商，影响长远发展。不过这两种模式目前来看有共存的可能，并不存在谁胜谁败的问题。


理论上，所有休闲游戏都可以靠内置广告盈利

可预期的获利有多少？

内置广告的蛋糕固然很大，但网游企业从中能获利多少并不明朗。对于天联世纪这样的企业来说自然不存在这个问题，天街的所有盈利都是公司集团整体盈利的一部分，内置广告只是游戏运营的一个拓展而已。但对与In-Game Media、壁虎合作的企业来说，广告盈利之后如何分成，还处在双方试探的阶段。从目前的情况看，由于内置广告还处于摸索发展阶段，出于拓展业务的目的，网络游戏企业从内置广告公司获得的盈利分成都比较高，基本处在对半分的水平上。如果是九城、网易、巨人等大的运营商，获得的分成还可能更高，毕竟其掌握了广告的核心资源——玩家。中小公司的分成比例相对较低，不过随着内置广告业务的进一步细化和深入，即使分成比例较低，带来的收益也同样不可小视。毕竟网络游戏是依托玩家消费获利，而游戏内置广告是针对巨大的玩家数量进行再开发，从其他企业手中赚钱，对免费口号喊得越来越响的游戏企业来说，这是更有潜力，也是能达到共赢的有效模式。



壁虎公司说，他们的IGA不仅能替换图片，还能实现三维物体广告和视频插播等广告形式

许多人认为，《热舞派对》采取纯免费的方式，是性命相搏，期望用免费的方式引起跳舞游戏玩家的“倒戈”，进而掌握这一块诱人的玩家资源。这样的做法是否聪明可以暂且不论，但《热舞派对》彻底免费并不意味着它赔本赚吆喝，不会为运营商带来盈利，也许实际上恰恰相反。





恶战Strike
——图解《使命召唤4》精彩对决

□COD4中文站



图1

《使命召唤4》的网战模式已经被越来越多的玩家所熟悉，其优秀的武器设计和对团队配合的要求都足以取代CS，成为未来FPS类竞技游戏的主流项目。目前国内《使命召唤4》的战队和比赛组织都在逐渐成熟中，今天我们就用图解方式来介绍一场《使命召唤4》的精彩赛事，对阵双方是国内CoD系列的老牌强队=JS=Team [EF]分队和=JS=Team [NF]分队，比赛是由浩方举办的第一届《使命召唤4》全国锦标赛最终决赛。[EF]被认为是=JS=Team的主力分队，也是最大的夺冠热门；而[NF]被认为是=JS=Team的新人队伍，但是在之前8强双败的比赛过程中，两队比赛的结果让人出乎意料。[NF]顽强地在mp_crossfire地图上与[EF]10：10打平，之后通过4个加时赛以19：17获得胜利。但是在后面的比赛中，[EF]摆脱失利的阴影，连续击败众多队伍重新杀回决赛，再次面对[NF]。我们将从裁判录像视角以及队员个人视角来观察这场决赛的过程。值得一提的是《使命召唤4》中文站站长，有“中国CoD第一人”之称的Loper作为[EF]的成员参加了比赛，本次战报的个人视角就取自于他。

决赛第一局在[NF]选的mp_crossfire地图上展开，在8强战中[NF]曾在这张地图上战胜过[EF]，但风水轮流转，这一次[EF]却以11：3的比分顺利拿下本局的比赛。第二张图是由[EF]选择的mp_strike，这张地图的背景位于中东阿拉伯某国，其地图基调不禁让人想起了CS中的经典de_dust2，[EF]和[NF]将在这里一决胜负。**（图1：mp_strike预览图）**

[NF]选择了防守，而[EF]则先进攻。首先，我们来看看双方的布阵图**（图2）**。

在靠近A雷区的区域附近，有3名[NF]的防守队员占据A广场，而[EF]的主攻方向也在A区，在进攻方出生地不远处，[EF]放置了一把狙击枪，用来观察A区入口通道以及雕像附近的情况。在靠近B点的区域附近，Loper独自一人对中路进行观察，其任务是当A点进攻打响之后，阻止或拖延防守方增援A区**（图3）**。

[EF]初期的攻势如鱼得水，进攻A点的人员在狙击手nabto和烟雾弹的掩护下，屡次突破A点防线。而独自观察中路的Loper也基本完成了任务，一直与靠近B点的防守队员周旋，使支援A点防线的防守队员遇到相当的麻烦。在这个位置投掷手榴弹，可以第一时间阻止B点的防守人员顶防**（图4）**。


图2

在进攻方出生地附近观察A点入口的狙击手nabto对防守方来说是不小的麻烦**（图5）**。

Loper利用烟雾弹的掩护，快速冲过中路到达伏击位置，寻找时机给予防守人员致命袭击**（图6）**。

A点被攻破之后，观察中路


图3


图4



图5


图6


图7


图8


图9


图10


图11

的Loper也不给剩余防守队员机会，探头就是子弹相送（图7）。

在经过一番周折，[NF]不甘轻易落败，开始反击。试图夺取战场主动权，首先针对Loper所在的中路观察口进行手雷反压制。而[NF]在A点的防守，也开始利用手雷压制并使用突前站位。

双方战斗相当激烈，[EF]试图全体Rush A点争取一次性突破，但是在手雷的轰炸下损失惨重，在第5局的时候还未冲进A点便被全歼。中路观察口被手雷压制，使得中路观察和骚扰变得比较困难（图8）。

微型冲锋枪在近距离的威力并不亚于步枪，反而在射速方面有着相当优势（图9）。

在雕像附近的防守队员被干掉之后，前方队员的侧身就只能暴露在进攻火力之下（图10）。

[NF]也还以颜色，手雷轰炸，获得奇效，进攻方伤亡惨重（图11）。

中路观察口对面的小银行开始有防守队员驻守，稍不注意，就会被穿射而死（图12）。

中路大片区域曾一度被防守队员占据主动，在多面火力压制下，生存比较困难（图13，14）。


图12


图13


图14


图15


图16


图17

防守方面在[NF]的顽强抵抗下，扳回了两局，但更多的机会由于残局处理经验不够的原因，几次在场上人数占优的情况下被翻盘。

以第7局为例，在中路靠近B区的地方激烈火并之后，剩下Loper一人面对两名[NF]的队员。在Loper干掉一名[NF]队员之后，没有急于去B点或者A点放包，而是在中路等待了数秒，转身摸到A点侧门附近的雕像位置，果真发现了注意力集中在B点方向的最后一名[NF]队员，并果断将其击毙（图15）。

近距离沙漠之鹰的威力非常大，足以与步枪抗衡（图16）。

摸到侧门雕像附近的Loper成功打了Razer一个侧身（图17）。


图18


图19

在另外一局中，由于A点进攻受挫，[EF]最后剩下了nabto和Ter!sa两人，决定转打B区。nabto利用狙击枪在B点观察口2楼干掉两名冒进的[NF]队员，随即被随后而来的[NF]队员击毙，但此时Ter!sa已经进入B区放好了雷包，并立即躲藏起来，而随后赶来的两名[NF]队员两人过于集中，并且没有仔细搜点，后果就是被Ter!sa打了个漂亮的伏击（图18）。

就是这个猥琐的地方，葬送了[NF]的机会（图19）。

同样在另外一局中，防守B点的队员位置过于突前，没有仔细搜点，再次被埋伏在中路观察楼的Loper打了侧身**（图20）**。

图20

图21

图22

突前防守，一旦被提早发现，就很容易被埋伏好的进攻人员击毙，从而使防线崩溃**（图21）**。

在上半场比赛后期，[NF]还是利用突前防守拿下了一局，狙击手nabto虽然干掉两人，无奈最后还是被包围击毙**（图22）**。

上半场最后比分定格在7：3，[EF]领先。如果[NF]在残局细节处理上有所改观，将会有更多获得胜利的机会。



图23



图24



图25

比赛进入到了下半场，[NF]的进攻重心是中路与A点一起摸进，企图多面开花，让[EF]的防线应接不暇，但是看来[EF]对此有所防备，我们来看下面的[EF]防守布置图**（图23）**。

A点防御的3个人，基本在以雕像周围的区域掩体掩护防守。而在B点楼附近，[EF]放置了一把狙击枪和一把步枪看守中路，当B点外有动静后，中路步枪队员也可以迅速作出反应。

另一种方案是防守B点的步枪队员迅速冲过B点外围进入B点外围楼，并以此为据点把周围所有区域纳入观察或防守范围。而下半场比赛初期，[NF]的注意力恰好不在此区域，所以使伏击和偷人的概率增大了。

[NF]中路摸过来的队员被防守在此的Loper干掉，原来早有防备**（图24）**。

进攻A点的[NF]队员也屡屡碰壁**（图25）**。

在摸清[NF]进攻路线之后，Loper开始往B点外围楼顶防，试图从背后包抄进攻队员，果然在B点外围楼内发现了注意力集中在中路的[NF]队员**（图26）**。

由此可见，[NF]在搜点以及区域控制能力上还有待提高**（图27）**。

在连续碰壁之后，留给[NF]的机会不多了，[NF]选择了集体Rush B点，而第一时间想冲向B点外围楼的Loper自然撞上了[NF]主力部队不敌身亡**（图28）**。

在一翻冲击之后，B点被拿下，[NF]也趁势扳回一分**（图29）**。

之后，[NF]选择转点主攻A区，怎奈[EF]A点的防守异常坚固，再配合观察中路的防守人员，A点进攻无疑会付出巨大代价。试图翻墙摸进A点的[NF]队员被一直看守中路的Loper击毙**（图30）**。



图26



图27



图28

在[NF]最后一名队员摸进B点楼被A点回防的[EF]队员围剿后，[NF]打出了gg，而从败者组杀回来的[EF]两战全胜**（图31）**，获得了浩方第一届《使命召唤4》锦标赛的冠军！



图29



图30



图31

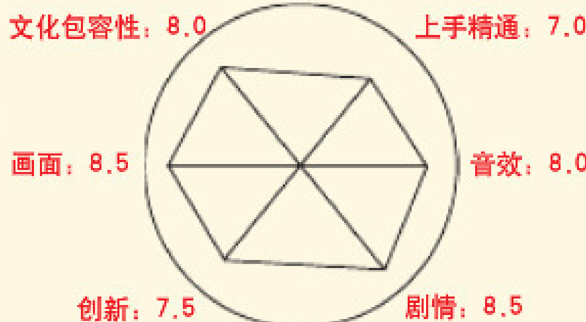


杰克·基恩

■贵州 yago



精品 8.0	
制作	Deck 13
发行	Strategy First
类型	冒险
语种	英文



为什么要玩这款游戏

卡通风格的画面、难度适中的解谜、风趣幽默的对话，这就是冒险解谜新作《杰克·基恩》的全部魅力所在。自从1990年卢卡斯首创《猴岛小英雄》系列以来，这类以幽默风格为卖点的卡通冒险游戏逐渐形成了一个独特的游戏族群，《杰克·基恩》正是这个族群的最新典范。在这款由德国厂商Deck13互动开发的作品中，我们可以看到极尽荒唐搞笑的人物造型，玩家不用担心需要绞尽脑汁才能解开种种谜题，一只鼠标即可轻松闯通关。但本作的最大乐趣并非解谜，而是大量令人捧腹不已的对白，整个游戏里到处是充满恶作剧趣味的人物对话，如果英文阅读水平过关，玩家绝对可以从头笑到尾。简而言之，这是一款能让你心情愉快的休闲级作品，相信所有曾迷恋过《猴岛小英雄》的老玩家都会对它有浓厚兴趣。

JACK KEANE 剧情故事

杰克·基恩是一位活跃于印度洋和伦敦之间的落魄船长，这位孤儿出身的主角欠人很多钱被债主四处追杀。大英帝国情报部门获悉杰克的船速在印度洋海域号称第一，因此给了他一个护送王牌间谍前往印度洋牙齿岛的特殊任务。被丰厚酬金吸引的杰克没想到，这桩差使居然和自己的身世有密切关系。话说牙齿岛岛主T博士原本是茶叶贸易商人，20多年前他资助身为科学家的杰克父母在牙齿岛研究变异植物，当他们研制出能吞噬其他植物甚至动物的变异体后，T博士下毒手将夫妻俩杀害并窃取了研究成果，年仅2岁的小杰克在保姆墨菲的帮助下跳崖逃生，获救后被送到孤儿院抚养长大。成人后的杰克忘记了自己幼年的经历，但当时的逃亡却给他留下了恐高的后遗症。T博士年轻时曾写过情书追求英女王，遭拒后咬牙切齿发誓要摧毁大英帝国作为报复，这就是本作暗藏的故事主线。博士靠遍及全球的茶叶贸易发了大财，随即将牙齿岛作为自己的复仇基地开始苦心经营。窃取基恩夫妇的变异体技术只是T博士阴谋的一部分，他还在岛上秘密基地中培训了大批黑猩猩士兵，这些猩猩士兵将驾驶小飞艇向英国舰队投掷凶残的食肉变异植物，直至将整个大英帝国全部摧毁。



蜡像馆模式下的NPC蜡像





隐藏要素

游戏中有的关卡可以在收集特殊道具并完成特定任务后激活奖励模式，在主菜单界面下可以进入激活的奖励模式。奖励模式有蜡像馆和历史画面两项功能，前者可使玩家在完成各关激活任务后看到蜡像馆里出现与游戏相关的NPC蜡像，后者开启后能让游戏画面色调变为宛如老纪录片的深黄色。收集特殊道具时即使没有拿齐，蜡像馆中也能出现已拿到道具所对应的奖励蜡像，历史画面功能将在玩家达成5个关卡中的奖励模式任务后自动激活。以下是本作中所有奖励模式任务：

02章 拾起3只空茶罐并将它们与地上另外3只空罐搭成金字塔。

03章 找到5只海星，从船上拿取杰克的行李包并带到旅馆房间中。

04章 帮助大象的士司机解脱3项指控罪名。

06章 用工具锤和刷笔修复小艇，用小刀切开7只南瓜。

08章 收集3只奖杯并将它们以任意顺序放到奖台上。

09章 找到大甲虫并交给村口卫兵。

12章 组合残缺的路标石。

T博士的野心被大英帝国情报部门察觉，他们派出了自己的王牌间谍蒙哥马利前往牙齿岛调查，不过这位老兄正在南非开普敦公干，急切中情报人员找到以快船而著称的杰克·基恩搭载蒙哥马利赶往牙齿岛。实际上蒙哥马利是个成事不足败事有余的吹牛大王，整个故事里这家伙始终在帮倒忙，刚到牙齿岛他就把杰克的破船撞到了礁石上，杰克带着这个累赘开始了岛上冒险。与此同时博士也探听到英国间谍要来岛上调查的消息，他请来一位精通机械的美国女神枪手阿曼达作为打手，这位女英雄辗转来到开普敦，阴差阳错中她恰好搭上杰克的船一同前往牙齿岛。除了双方暗流涌动的较量之外，牙齿岛上的土著村庄里也不太平，美女莎丽的未婚夫文森特因失忆而无法如期举办婚礼、大象的士司机被控告撞坏哨所护栏，所有这些麻烦都等待杰克这位大救星来一一解决。来到岛上的杰克不断有似曾相识的感觉，狡诈的T博士很快认出杰克并设计引诱他着手调查1871年11月6日发生了什么事。就在这一天，博士杀害了杰克父母并迫使小杰克跳崖逃命，杰克父母在临死前已预感到T博士居心叵测，因此他们将自己的最新研究成果，一种可以克制食肉植物的药剂封存在隐秘宝箱中，唯有杰克的家传小刀才能开启这只箱子。T博士也想得到这种药剂，所以他诱使杰克调查自己身世，当杰克解开层层谜团取得药剂后，T博士派阿曼达出手将杰克连人带药拿获。

T博士将杰克捆在灯塔上准备将他烧死，但在阿曼达帮助下杰克再次逃脱。在秘教大祭司的说服下，杰克终于认识到只有自己才能阻止T博士的阴谋，他自愿接受秘教特训。经过种种考验后，杰克成功帮助莎丽和文森特完婚，同时也恢复了全部童年记忆。另一方面，本性善良的阿曼达对T博士渐渐产生了质疑，她通过暗中调查了解到博士的邪恶阴谋，尤令她气愤的是，T博士居然已计划好要在事成后将自己开除。倍感失望的阿曼达与面对命运感慨不已的杰克在基恩家旧宅前相逢，两人原本就有惺惺相惜之意，现在又同为天涯落难人，几缕情愫顿时化作熊熊燃烧的爱恋之火。在阿曼达的协助下，杰克潜入别墅切断电话线阻止T博士向猩猩军团下达攻击命令，不甘失败的博士乘飞艇逃到猩猩军团基地，阿曼达与杰克驾驶小飞机紧追不放。经过一番惊心动魄的较量后，博士夺得蒙哥马利的飞艇试图升到高空后以袖珍信号发射器手动发布攻击命令。就在千钧一发之际，杰克砍断缆绳让氢气球带走了博士，T博士与他的邪恶计划一同消失在印度洋上空。

序章

印度洋某小岛。T博士和管家格瑞瑟小姐在交谈，他们似乎正策划着一项大阴谋，但又担心英女王派来的间谍特使会发现自己的计划，因此博士从美国雇了一位杀手对付女王的间谍。

01章 困境

伦敦。本作主人公，魅力公主号船长杰克·基恩正被两个讨债流氓捆在椅子上痛殴，与大块头的对话中分别选择第三项和第二项两次激怒对方，被揍后连人带椅子退到箱子边，正好够到箱子上的小刀，一番打斗后杰克逃出囚室发现自己被困在大笨钟塔楼顶层。观察周围地形，右键点击往左走到升降台上拾取扫帚，解开旁边的绳结下降又被两个家伙拉回来，右键点取画面左上角的扫帚再右击升降台边上的大桶将其撬落，返回顶层后拾取桶下的破布。往右走到拐角会看到自己的小刀在鸟巢里，先到尽头水桶那里将破布沾湿，然后下去用湿布抹掉路上的鸟粪，下去后拾取左侧护栏上的沙袋，将一名流氓砸入窗



被讨债打手抓住的杰克



开普敦的杂货店

中，钟声惊走巢中小鸟，这时终于拿回自己的小刀，返回升降台用刀割断安全绳逃离钟塔。回到码头上遇见皇家情报处的约瑟夫，约瑟夫用10 000英镑的天价请杰克到南非开普敦去接女王陛下的间谍特使，然后送到印度洋上的牙齿岛。杰克被重金吸引又正想逃避追债，便一口答应下来，但他不小心丢下的文件还是让追债的流氓们知道了自己的去向。

02章 旅程

开普敦。船靠码头后，水手埃里克和劳伦斯闹着要放假还要喝酒。先到左边冒险家商店里，揭更衣间的帷幕发现里面有个金发美女正在换内衣，旁边一位冒险家绅士对杰克的举动嗤之以鼻。与绅士攀谈后激他证明自己是个有钱的成功冒险家，由此免费获赠一瓶朗姆酒。回码头把酒交给两名水手，等他们离开后点击船帮上的白色木条查看自己的秘密藏钱处，获得30先令和一块破木板。和船边那个举止怪异的墨西哥人交谈，发现他就是女王陛下的间谍特使蒙哥马利，介绍情况后特使大人指派杰克帮寄一个邮政包裹。先往右到码头尽头查看漏水的小艇，再往左走与刚才的金发美女阿曼达搭话，获悉她收到邀请信要赶往牙齿岛，可以选择让她免费搭船，如在船费问题上反复刁难会被这位美女亮出藏在大衣里的步枪威胁。得到阿曼达的邀请信后查看发现有邮戳，接着与商店前的落魄船长交谈，倾听他被人骗走船的经过，最后点取破木板送给船长得到烟斗作为答谢。从木桶上拿取烟斗后，到商店前右侧从箱子爬上二楼平台，绕到屋侧用烟斗熏跑蜂群取得蓝色大碗。再下去从地面拾取3个空茶叶罐头，从道路栏中点取它们对地上的剩余3个空罐头使用可搭成一座罐头金字塔，由此解锁奖励模式。返回码头用大碗从漏水小艇处取水，对邀请信使用水碗获得邮戳，将邮戳贴到邮政包裹上。到商店里点取包裹交给店主邮寄。点击柜台上的小商品可从剪刀、打火机、润滑油、指南针4件道具中选购3件，出店门在右边拐角那里找到埃里克和劳伦斯，费尽口舌说服这两个信心不足的家伙上船，回到码头启航前往牙齿岛。



在开普敦找到大英帝国王牌间谍蒙哥马利



店主出售各种冒险道具

03章 船毁

魅力公主号抵达牙齿岛后不幸触礁搁浅，阿曼达掏钱诱走埃里克和劳伦斯，丢下杰克和蒙哥马利在岸边。自负的蒙哥马利发射弩箭造成山崩阻塞了上山道路，到崩塌的石像旁拾取小象存钱罐以及蒙哥马利脚下的海星。与蒙哥马利交谈得到针线卷和导火索，进洞中从走私品箱子旁取得破旧火枪，检查并取出枪内火药。画面左下角的箱子对面还有一只海星。用剪刀或小刀割开洞口藤条来到山崖边，两侧尽头地面各有一只海星。上到台阶尽头被宽阔的沟壑挡住去路，用存钱罐和火药组成炸弹，再插上导火索，放入旁边大石



大象是本地的出租车

评说 冒险也搞笑

像《孤岛危机》那样惊天动地的旷世巨著固然能吸引不少玩家的关注，但走通俗娱乐路线的大众级作品其实更容易获得成功，《杰克·基恩》表面上是一款冒险解谜游戏，不过玩家更多时候会感觉自己就像在欣赏一部幽默肥皂剧。年轻时向英女王求爱不成的T博士蜗居荒岛准备用变异食肉植物向整个大英帝国复仇，被他害死的科学家夫妇之子杰克阴差阳错重返小岛并与大仇人展开斗智斗勇的较量，最后杰克不仅成功阻止博士毁灭世界的阴谋，同时还抱得美人胜利归来。游戏主线故事虽然荒诞，但剧情结构却颇具章法，人物角色的塑造也很成功，抱着逃避心态混日子的主角杰克、心胸狭窄尖酸刻薄的T博士、性格刚强敢爱敢恨的阿曼达、集傲慢与愚蠢于一体的蒙哥马利，这些人物都能给玩家留下深刻印象。不光这些一线角色显得个性鲜明，游戏中的龙套小角色同样很有意思，如杰克手下那两位见钱眼开的水手、牙齿岛上神神叨叨的村民们、博士家里豢养的那头通人性的大猩猩等。无论是敌是友会面，彼此间的对话总不乏笑料百出的调侃挖苦。

游戏的解谜部分几乎没有难度，鼠标箭头的注释功能可以随时提醒玩家注意画面上的关键位置或重要地点，冒险途中只需收集所有能拿的道具，加上少许想象力将它们组合起来，或在特定地点使用就能轻松解开各种机关难题。人物对话中虽然经常有多项选择，但大多数情况下这些选择分支都是为了体现幽默活跃气氛，玩家无论选哪一项都可以顺利发展剧情，因此游戏中与NPC对话时不妨把所有对话选项都走一遍，谨慎一点的话也可以随时存盘保留进度。这种线性结构无疑大幅降低了游戏难度，虽然可以让休闲型玩家感到毫不吃力，但也使游戏严重缺乏重复可玩性。

对这样一款慢节拍的冒险游戏而言，引擎技术方面的要求应该很低，但这款作品的表现并不能让人感到满意。攀爬上下的梯子图标总出现在毫不相关的位置，玩家需要耐心晃动鼠标才能发现。切换回Windows桌面时游戏很容易死机跳出，有时候甚至会出现无法点选顶部道具栏的情况。最致命的是，一些关键剧情还会因为重要道具的不翼而飞而卡住，如在牙齿岛村中完成勇者试炼时需用平底锅将新娘莎丽击昏以恢复其神智，但玩家与导游墨菲对话完毕后可能会找不到他背包上悬挂的平底锅，这时只能读入上一次存盘进度重新来过。

《杰克·基恩》没有出类拔萃的画面和音乐，但是它能带给玩家不少笑声，对于一款安装容量仅1.5GB的小型游戏来说，能达到这样的效果已经算不错了。

块后面的裂缝，用打火机或以小刀和指南针组合成的放大镜点燃炸弹，炸塌的大石落下缩短了沟壑宽度，杰克与蒙哥马利得以跳过。经过板桥来到挂住山崖的桅杆处，用小刀割断帆绳使船半倾入水，下台阶返回岸边从桅杆上船，拾取白色的木蛀虫、钓鱼竿和行李包。穿洞回到最开始的地方，用针线卷和鱼竿组合成完整的鱼竿，再加上木蛀虫即可把左侧崖下水面的木板钓起。回到蒙哥马利那里，对地面的柱子使用木板组成一个弹跳板。杰克爬上右边岩石后右键点击弹跳板让蒙哥马利站另一头试跳，不过这家伙太重，杰克只好下来和他换个位置，说服蒙哥马利帮忙后，杰克成功跃到崖顶。拾取楔石和转经轮，断裂的石像头落下但未能将蒙哥马利弹到足够高的位置。查看空箱子后往左上台阶拾起1包发蜡和2个石像头，在左端锈蚀的绞盘旁得到海星和鱼钩，对绞盘使用润滑油，或以剪刀和发蜡组合也能得到润滑剂，使用绞盘爬下去得到另一石像头。回到崖顶先让下面的蒙哥马利脱光衣服减轻体重，分别将3个石像头放入箱子内，箱子滚下终于将赤裸的蒙哥马利弹上崖顶。与对面出现的女子莎丽交谈，要想得到援助必须先帮忙找到她丢失的头饰。回到绞盘那里用鱼钩打开庙门，进去后从罐子边拾取香料。往左走在地上发现无宝石的头饰，观察旁边石缝可看到一根旗杆。从绞盘又下去，对船底的牡蛎使用香料获得珍珠，将珍珠镶入头饰后交给莎丽。但莎丽误解了杰克的意思，她把藤条弄断扔过来，与蒙哥马利交谈后再次进庙门，把藤条挂到旗杆上，这时重新穿好衣服的蒙哥马利赶来，两人一同爬上山崖。




用弹跳板飞上高崖

04章 回家

丛林中正自吹自擂的蒙哥马利突然被草丛中的怪兽抓走，杰克只好独自前往村子。穿过树林下坡时靠近神龛查看神像取得燃尽的香灰柱，在村口与两名英军守卫交谈，获悉T博士在附近有个飞艇站，但两名卫兵坚持不让杰克进村，除非他能拿出证明自己身份的文件。向左走进旅馆，按召唤铃叫出老板，赊账订房被拒后讨得一杯水，用水浇熄右边的壁炉，当老板上前收拾时迅速将左侧搁架上层的清洗剂和下层的松节油交换位置。对柜台前的铜星使用香灰柱，老板出来用清洗剂擦拭却拿成松节油，铜星落地后将其拾起，用铜星和老板交换获得蒙哥马利订下的7号房间钥匙。上楼进7号房，从床头拿取包裹打开发现蒙哥马利已将自己的酬金购置了地产，从包裹中获得蒙哥马利的警徽和地契，再从床尾捡起红色袜子。回到村口用蒙哥马利的警徽证明自己是英国人，对卫兵的两个问题选择第二和第三项答案进入村子。在岔路向右转，露天市场门口站着莎丽的父亲——当地的黑帮头子，与其交谈后返回岔路口向左，从公告板上取得诗友会宣传单，把地契交给左侧桌后的房产推销商换得沼泽小屋钥匙。再次交谈后往左，经过莎丽身边，下木质台阶前往沼泽。通向沼泽的门锁上了，从旁边坟堆上拾取蜡烛，回村在木台阶那里经过跳板来到第二层小屋前，对门上匙孔使用沼泽小屋钥匙，不料门板却倒了下来，杰克回去找房产推销商论理，争吵后只得到10镑1先令的退款。


村子入口有卫兵把守


要想法从这里爬进飞艇站

到村口看见两卫兵正与大象的士司机争吵，询问后先帮司机支付10镑罚款，然后到房产推销商旁边和卖水果的老婆婆交谈，让她去卫兵那里作证司机上周五晚并未酒后驾驶。再与老婆婆谈到她孙女的婚礼无法举办并获得果酱，与莎丽和她身边的矮子交谈，把果酱交给莎丽得到空罐。将蜡烛装入空罐中再与红色袜子组合得到一个新尾灯，到大象后面换上尾灯，先后与卫兵和司机交谈即可出发前往飞艇站。途中发现道路被堵，上前查看路障发现是几根用绳子捆在一起的巨木，司机放开了大象开始吃饭，从司机工具箱里取得铲刃、铲柄和刺棒。往水边走有巨蟒挡道，在上一个路口向右沿着绿色石径爬上去，在石阶旁得到一枚大坚果，从石像肩部穿出去，最后来到电网前。绕到路障后拾起一块木头，再到电网前捡起起子。回到石像肩部，将坚果放入石像嘴中，再到左边将木头放入树干上的小洞，这样就能从树干爬上去。树顶小屋里有只猴子在蹬车发电，靠近后用起子把栅栏板卸下拿走，用刺棒可敲响铃铛引猴子出来。返回拾坚果处将栅栏板丢下去卡住巨蟒，回路口经树干来到废墟，用小刀割下绿色藤条，到神龛中扳动石象鼻子使上面的石像头咬碎坚果。掏出小刀将左侧洞口的植被砍开，出去上坡看到一株食肉植物，用藤条把它捆上，将铲刃与铲柄组成铲子把食肉植物

连根挖起带走。到石像嘴那里拿到下半截坚果，与食肉植物组合，然后到猴子平台将这东西放上去，再用小刀割开藤条，敲响铃铛后猴子出来被一口咬个正着。现在电网没有了危险，回到拿起子那里翻越铁丝网，进入飞艇站后想搭顺风船去加尔各答却被格瑞瑟小姐拒绝，此时从T博士那里接受无间道任务的阿曼达出现与杰克相见。

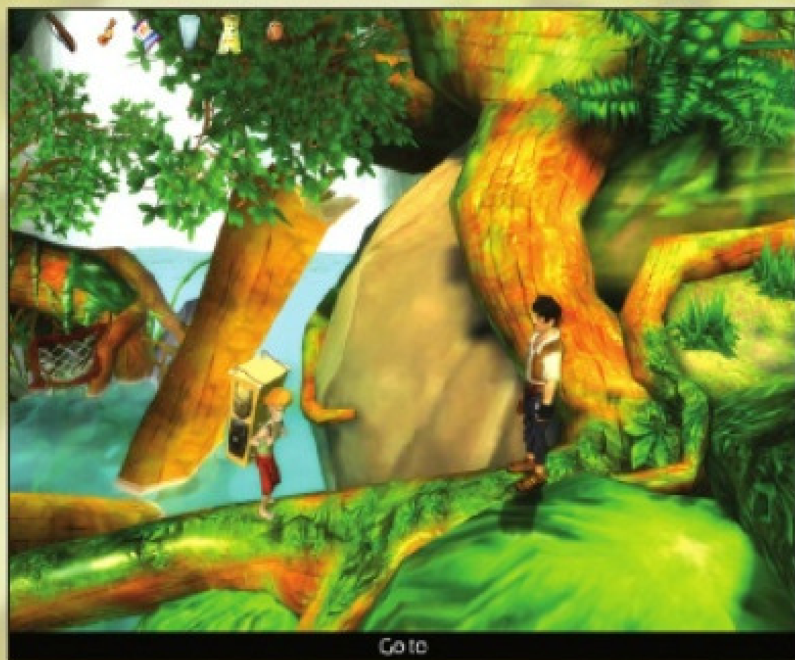
05章 考验

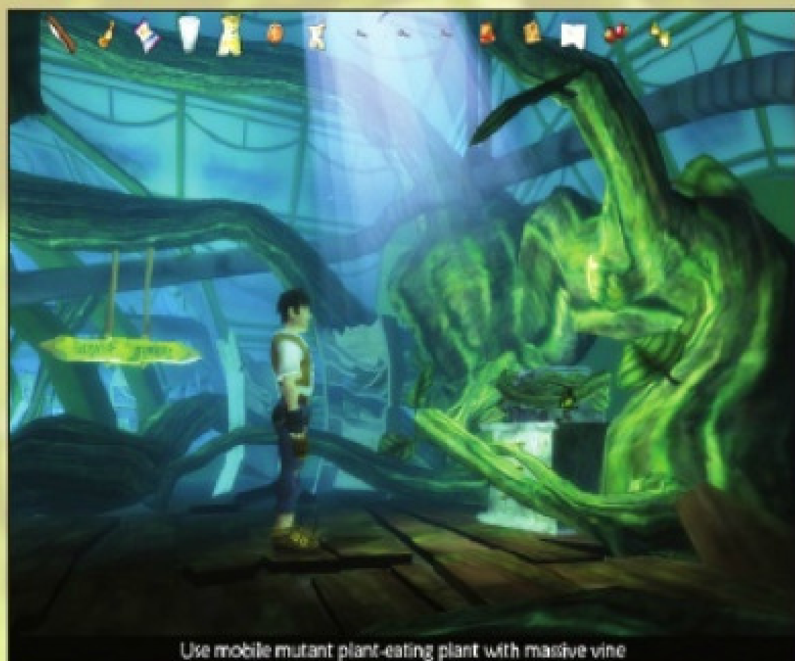
本关玩家扮演阿曼达，往右到了望台上用望远镜查看旅馆后面的阳台，从望远镜往左走遇到路障，拔枪射断绳子打通道路。继续前行遇到正在喝茶的大象的士司机，告诉他道路已通，杰克正在另一头等他，不过司机却发现自己用来驾驭大象的刺棒不见了。从大象身后来到村子，在旅馆门口再次用枪射断晾衣绳得到雨伞和吊袜带，进旅馆向老板打听杰克的住房被拒，离开旅馆和村口卫兵交谈同样被拒入内。往右过木板到神龛前取得一截未烧过的香，返回大象那里用雨伞从司机手中换得开瓶器，用开瓶器从了望台上撬下望远镜，先将步枪和吊袜带组合，再与望远镜合成狙击步枪。把狙击步枪放到望远镜基座上，使用它瞄准旅馆后阳台，先对门边木桶射一枪把老板引出来，他会放块木头卡住阳台门，再射顶篷上悬吊的罐子吸引他走过来，最后射飞卡门的木头将老板关在阳台上。跑到旅馆，在前厅拿走松节油和柜台上的皇室信件，将未用过的香放入壁炉中得到香模，上楼到7号房打开信件发现里面是一张带有异味的白纸，对窗边油灯使用松节油和香模，最后把信纸放上去读出字迹，原来这是一封皇室办案授权书。最后把道具栏里的诱饵信放到桌子上，信中会提醒杰克1871年11月6日这个特殊日子，阿曼达离开旅馆后油灯点燃了窗帘。


阿曼达潜入杰克房间

06章 往事

继续扮演杰克。离开格瑞瑟小姐后从了望台往回走，到石像拾取坚果那里发现一位悬挂在半空的冒险家墨菲，用小刀割断藤条，到下面巨蟒那里与其对话。回到旅店从门前小道上拾起焦炭，回房看到桌上受损的信件，杰克决心搞清楚1871年11月6日到底发生了什么事，到烧毁的床边从墙上取下3枚钉子后离开旅馆。在村口向两名卫兵询问1871年11月得到一本村志，查看书中发现记录11月的几页被撕走，问卫兵得知莎丽的父亲、房产推销商、卖水果的老婆婆借阅过村志，找到三人逐一交谈，最后与水果婆婆谈话时选择不相信她的话终于讨回丢失的书页，查看发现11月6日有一户姓基恩的人家死于1号植物研究站的大火。与旁边的埃里克和劳伦斯交谈后到村口找墨菲，他需要一条小艇才能将杰克带到1号植物研究站。到房产推销商的破房子那里发现埃里克和劳伦斯偷开走的小艇，但小艇严重漏水，莎丽父亲的商店里有工具锤和笔刷，杰克可任选其中一样用来修船，但还需完成不同任务才能得到。选择工具锤就要为村口囚笼中的食人草找到新鲜食物，去露天市场找肉铺老板取得香肠，到村口水边用香肠钓鱼，途中在食人草囚笼左侧拿一块木板，最后把鱼拿给莎丽的父亲得到工具锤，回到漏水小艇那里用工具锤、木板和3枚钉子修复小船；选择笔刷则需要拯救被猴王偷走的母鸡雕像洛蕾塔，先找房产推销商了解洛蕾塔的情况，得到破屋处地窖门钥匙，到地方开门拿回雕像交给莎丽父亲获得刷笔，接着从村中路口的石壁爬上去，一路摸到哨所房顶的烟囱上，将焦炭丢下去落入卫兵的烹锅中，回到地面到村口拿走被卫兵丢出门外的烹锅，同时顺手拿走囚笼左侧的木板，最后到漏水小艇那里使用笔刷修复小艇，右击小艇与墨菲出发。


杰克救下了遇险的冒险家墨菲



只有家传小刀才能打开宝箱

到达植物研究站废墟后与墨菲道别得到一瓶色拉油，用小刀从右边草丛中割一束蕨叶，沿着似曾相识的小道来到南瓜田，拾取车轮、千斤顶，以及入口右侧一堆新挖的泥土，用小刀切开田里7个南瓜激活奖励模式。继续前进，在房屋废墟前拾取绿色漏斗。上坡来到植物研究站大门，先向左走，从地上拾取园艺手册和花盆。将车轮和蕨叶组合成新风轮，装到旁边风车杆上重获电力。回到大门向右过木桥来到悬崖，进升降平台间，转动右边的阀轮发现输水管断裂，拾取旁边的管道维修工具，出门过桥找到断裂处，爬上岩石先用维修工具修理右侧水管，完毕后调节管口抬高喷水角度，然后将漏斗插到左侧管口正好接住喷来的水流。回到大门将色拉油与千斤顶组合后撬开被藤蔓封堵的大门，进入后从画面右侧的箱子里取得化肥。



往右有条被藤蔓挡住的通道可用小刀砍开，进去后从地上两个箱子分别取得变异植物种子。将花盆放到研究桌上，先放入新挖泥土，再撒上两种种子，将化肥放进桌上的搅拌器，开启水龙头后变异植物很快长大。拿取变异植物，通道外向右走到尽头有一只粗藤捆住的宝箱，对它使用变异植物咬开粗藤，再用家传小刀开启宝箱得到父母留下的日记、家族戒指和代号翡翠13的药剂，日记中杰克的父母留话若有不测可到加尔各答去找乌姆巴提教授求助。离开研究所与墨菲交谈后得知他竟是杰克幼时的保姆，到悬崖上的升降平台间正好遇到一艘飞艇在此停泊，杰克钻进标有加尔各答的货箱被关在里面。

07章 追捕

始终在观察着这一切的T博士派阿曼达来抓困在货箱里的杰克，本关改为操纵阿曼达。发现杰克从货箱后壁逃出，往左走看到两只被打晕的黑猩猩守卫，从它们手上拿到2张穿孔卡片，以及地上的2只信号灯。箱子上那只猩猩手里还有一卷胶带可拿，再从旁边拿一箱气球。到操纵台前拉动右侧控制杆弹出滑动平台，将一箱气球放到平台滑槽中，再扳控制杆将箱子压碎，拾取气球。到大厅另一头，用步枪射击管子上锈蚀的阀门释放氢气，将气球套上管口膨大。打开货箱，装满硝酸甘油的货架滚出，对两根铁链与货架的连合部位使用两张打孔卡片，铁链松开货架滑下正好被气球接住。用枪击碎大厅屋顶上的5盏灯，将2只信号灯组合，站到两只猴子旁的地板井盖上，右击使用组合的信号灯让飞艇升空离开。从装卸平台的井口爬下去，杰克撞开门正要逃走却因恐高症而犹豫，阿曼达毫不费力地逮住了他。



阿曼达来到杰克寄宿的旅馆外



阿曼达前来追缉杰克

08章 选择

T博士把杰克绑在灯塔顶部的油灯里，清晨初升的太阳将通过透镜把他烤成焦炭，与此同时博士计划派遣猩猩军团携带食肉植物乘气球空袭经过本岛的大英帝国舰队，阿曼达没想到T博士如此邪恶，她决定暗中帮助杰克。开始杰克对自己使用紫红色的变异植物种子，服用种子后身体膨胀将绳子撑断，拿走灯油中的灯芯，用灯芯擦干净玻璃看见下面有通向阳台的台阶，撞开玻璃跃出逃生。到塔外走道上往右看见对面悬崖上站着莎丽身边的那个神秘矮人，求助后得到一条腰带，到走道左边用腰带拴住旗杆，从旗杆上降到下面一层。往右拾起1只紫色奖杯，往左在鹈鹕旁的箱子堆前拾起1只银色奖杯，进门走几步得到1只蓝色奖杯，将3只奖杯以任意顺序放到门边奖台上激活奖励模式。从椅子上拿到大柴火棍，往右走到书架旁，用家族戒指打开展示橱窗取得捕虫网。出去用捕虫网驱赶鹈鹕，从它嘴里吐出一只锈蚀的罐头，捡起来回塔中对书架旁的绳结使用罐头解开绳子，拉动右边梯子将书架顶的箱子推落下来，拾起箱子打开得到捕鱼炸药，把炸药放到通向下层的地板门上，在旁边火焰上引燃大火柴，然后点燃炸药将门炸开。逃离灯塔后在栅栏边遇到神秘矮人，经过矮人说服杰克同意接受特别训练拯救世界。



杰克逃入灯塔中



从大祭司那里接受挑战训练

09章 训练

一开始与神秘矮人交谈，然后穿过高耸入云的石桥进入庙宇，门口的僧人要杰克爬上石台寻找空间和时间。到另一侧门边的石台，爬上去按一下空格键即可通过这个测试。与僧人交谈后爬上神像拿取笛子、伞和板球拍，接着从甬道来到酿酒场，与另一僧人对话接受修复蒸汽阀门任务。先到左边从画面最前方处拾取一根悬挂的脏管子，接着到要修复的阀门平台上，从栏杆上取得一截弯管，最后去右边机器旁拾起一根锈蚀管子。把脏管子插入右边绿色的管道，再将伞插进右侧传送带圆孔中可看到传送带开始运转，回到房间左边把笛子放到两个阀门之间，再到阀门平台上用锈蚀管子接通左侧阀门后的断裂处，用弯管接通右侧阀门断口。全部完毕后可用两种方法修复阀门，一种是掏出板球拍猛击变形的蒸汽阀门将其砸开，另一种方法



是依次转动放笛子那里的左右两个阀门，然后是变形蒸汽阀门旁的左右两个阀门。成功后僧人们要杰克去拜访一只神虎，通过僧人左下方的木桥来到虎穴，把洞壁上的火把拿下来，前方有两座蜘蛛网塔挡道，从左边拾起空瓶子扔到左侧网塔上，本来在右边的蜘蛛会立刻冲到左边去，通过右侧网塔继续向前走发现一道无法跃过的大裂缝，注意看画面右上有一枚悬空的钟乳石，鼠标反复右击它直至坠下填塞裂缝，跃过裂缝后从土堆旁拾取水桶和吸血鬼槌。继续往前看到被钟乳石刺死的神虎，旁边坐着脚被卡在石缝中的蒙哥马利，两人商量对策后先从蒙哥马利身边拾起另一水桶。杰克回到网塔处将2个水桶分别放到右侧和左侧网塔上，蜘蛛会将它们全部抛进悬空的小车中，攀上崖壁对小车使用1先令硬币，爬下去拾取桶底和小车。将吸血鬼槌和桶底组合得到带孔圆轮，把虎尸装上小车，再装上圆轮推到洞外，杰克任选一种吼声模拟一下蒙混过关。与两僧人交谈完毕后记得从左下桥头拾取大甲虫，得到圣殿钥匙返回寻找空间和时间的石台那里，用钥匙打开旁边的秘门，进去与矮人大祭司谈话接受撮合莎丽婚事的新任务，大祭司同时授予杰克刹帝利种姓及相关文件证明。



杰克做了一只假老虎

往左从后门出去，拉开沼泽大门的门闩回到村里，将大甲虫交给村口英军卫兵激活奖励模式。找到房产推销商打听到她曾经是莎丽父亲的生意合伙人，把种姓证明书拿给她看后被带到上等人才能进入的高层社区。到处走走熟悉地形并与所有人谈话，试图拿走莎丽父亲身边的茶杯，失败后与其交谈，这位暴力老爹想用拳头唤醒新郎的记忆，可惜未能成功，上楼与新郎文森特谈话，拿取躺椅上的绷带。下去与卖水果的婆婆谈莎丽的婚事，她会告知有首古印度情诗Kela Tara具有撮合男女婚姻的魔力。从房产推销商带杰克来的原路回村庄下层，对卖肉屠夫使用宣传单并在谈话中选择为其保密得到一个人情，再次与其交谈问到情诗后获得屠夫的取诗授权书。经沼泽回到寺庙，用授权书从寻找时间和空间那里的僧人处换回情诗，返回高层社区从墨菲背后的台阶上去，到药店左侧的椰子树上摘



下一对椰壳。到去村庄下层的塔楼中，走右边入口到露台上找莎丽，将绷带和椰子壳组合成耳罩，先把情诗交给莎丽再给她戴上耳罩，正在读诗时耳罩突然掉落，莎丽神智失常变成露体狂，她老爹赶来将莎丽押回露台严加看管。混乱结束后拾起左边地上莎丽丢下的婚纱，顺手拿走右边桌子上的茶碗。到药店遇见格瑞瑟小姐来买汽油，与女店主交谈获悉有一种治疗失忆症的神药，这药还能让服用者爱上第一眼看到的人，不过杰克根本买不起这种天价药，转身看见店门有一张珍稀药材收购广告。到天台把茶碗交给房产推销商，等她走后去折天台边上生长的异果，不料果子掉了下去，到文森特那里拾起果子交给女店主讨要神药。女店主希望杰克能帮她对的士司机使用神药，在店中右键点击莎丽的婚纱换上女装，出门对文森特使用神药，然后回到药店右键点击婚纱恢复原貌。接着去找墨菲交谈得到平底锅，趁新郎新娘父母争吵之机再次来到露台用平底锅打晕莎丽使其恢复记忆。

功德圆满后自动返回寺庙向大祭司交差，大祭司给了杰克一瓶恢复童年记忆的药剂。从左边门出去，在回村的路口旁有一扇新开的通向基恩家老屋的门。杰克来到自家老宅废墟前喝下药剂，时光流转回到他的童年时刻。T博士派来的坏人找到基恩家询问杰克下落，屋外保姆墨菲拖延时间，屋内小杰克开始逃亡，拾起地上和架子上的2块积木和1个跳跳盒，打开衣橱拿到第三块积木，把3块积木放到窗边小凳上，再把跳跳盒放上去这样就能爬上窗台了。再从婴儿床边取得2根木棍，从架子和地上拿到套索和锁着的箱子，在房间右侧的桌旁得到厚厚的仙女故事书，爬上椅子再上桌子取得玩具枪。把2根木棍插到蓝色衣钩孔中，再放上故事书从而得以爬上杂物架顶取得海盗船模型。将套索和奶嘴组合，再与玩具枪组合，再与海盗船组合，对屋顶中间的吊灯架使用最终组合物建成一道索桥，右击海盗船砸开窗户。回到地面将锁着的箱子放到小木马下面，使用小木马压碎箱子得到小刀，爬上窗台用小刀割断绳子钻出去。为摆脱追兵，小杰克一路狂奔，最后不慎掉下悬崖落入海中，虽保住性命却从此留下恐高后遗症。



女店主帮杰克换成女装



小杰克的逃亡

10章 线索

本关又扮演阿曼达，开始身边有只泥鸽雕像暂时动不了，到阳台左边长椅上取得一堆新鲜泥土，进屋经过T博士办公室到另一侧走廊尽头自己的房间，调查屋内发现衣橱左门紧锁。出门到走廊另一头有3个骷髅头标志的小房间前，对老爷钟的针臂使用杰克的小刀，虽然得到针臂却把小刀掉到钟里面去了。回到自己房间用针臂打开衣橱左侧门发现一具骷髅，

出门时听到楼下T博士和格瑞瑟小姐谈大猩猩乱踩脏脚印的事。离开房间后与正在办公室门口打扫卫生的格瑞瑟小姐交谈得知大猩猩是T博士的童年好友，借口想喝冰冻柠檬汁将她打发开，正要进办公室，端着柠檬汁的格瑞瑟小姐突然出现阻止。将泥土和柠檬汁混合得到泥浆，下楼对昏睡的大猩猩的脚使用泥浆，再叫醒它把客厅踩个乱七八糟，等格瑞瑟小姐来打扫时溜回楼上进博士办公室。T博士正在办公室里，到处看看，拾取书架旁的大猩猩画像，接着与博士交谈，然后出门到阳台入口那里用大猩猩画像换下格瑞瑟小姐的肖像。下楼让格瑞瑟小姐来看，她顿时勃然大怒。从楼梯口处拾起格瑞瑟小姐丢下的空桶，到阳台上用空桶从右侧水龙头接水，回大厅对壁炉使用水桶获得焦炭，再到肖像画那里用焦炭涂抹格瑞瑟小姐的肖像，然后又挑动格瑞瑟小姐大发雷霆，大猩猩逃到阿曼达的房间，办公室里的T博士也被吵闹声吸引出来。迅速溜进博士办公室，打开办公桌后的地球仪拿走酒瓶，从食人草右边搁架上拿取一张唱片，把唱片放到留声机上，使用留声机摇柄放出音乐，然后要在最短时间内将酒倒入食人草花盆内让它入睡。接下来要打开T博士的保险柜有2种方法，一是到楼下大厅书架上拿医疗包，然后到阳台上用枪打碎泥鸽雕像，把医疗包放到雕像台上，再对医疗包使用步枪获得听诊器。回办公室用听诊器打开食人草后面的保险柜；还有一种方法是到楼下爬上大门旁的书架取得手帕，然后到自己房间把手帕交给大猩猩擦眼泪，询问真相后大猩猩会以右、左、左、右的顺序抓挠自己的腋窝，回办公室按此顺序打开保险柜。阅读保险柜中雇员文件发现T博士计划要抛弃自己，到老屋废墟那里找到大醉的杰克，两人惺惺相惜中建立感情。



阿曼达开始了自己的秘密调查



阿曼达发现衣橱里有骷髅

11章 险境

留宿阿曼达房中的杰克被次日清晨敲门的格瑞瑟小姐吓走，赤身裸体的他跳到窗台上，往右走靠近阳台偷听到博士与阿曼达的早餐对话，当务之急是阻止博士召集猩猩发动空袭。悄悄拧开水龙头，迫使博士更换椅子，趁机摸到门口出去，从左翼旋梯下楼使用壁炉旁的召唤铃引开格瑞瑟小姐。正要进阿曼达房间拿衣服，不料格瑞瑟小姐又突然回来，杰克赶紧跑到老爷钟后躲藏。进有小骷髅标志的房间看到大猩猩在读报纸，关闭百叶窗让屋内陷入漆黑，大猩猩过来将窗页扯下，从窗户出去爬到阿曼达的房间。先打开衣橱最下面的抽屉，然后拉开左橱门遮羞穿上衣裤。爬回大猩猩的房间从门边架子上拿取猩猩雕像和头疼药，到阳台上拾取浇水壶和锯子，摸到水龙头旁将浇水壶灌满。沿着窗台爬到尽头，从树枝上拿到一柄旧雨伞，用雨伞从博士旁的椅子上偷得一串钥匙。现在去拿回自己的小刀，同样也有两种方法，第一是下楼从左侧旋梯口拾起拖把布条，到大门右边布告栏取得小磁铁和消息便条，将布条和小磁铁组成磁性钓竿，到老爷钟那里用钓竿取出小刀；第二种方法是下楼，从阿曼达拿手帕的书架左侧爬上去，用锯子锯开松动的楼板直接取得掉下的小刀。用偷来的钥匙进入博士办公室，用钥匙打开办公桌左侧抽屉，拿到自来水笔和曾祖父头像。将自来水笔和大写通知函组合，把阿曼达的名字换成格瑞瑟小姐，再打开右侧2个抽屉取得祖父和父亲头像。拉开左下抽屉查看发现有蹊跷，对抽屉使用小刀撬开夹层获得3封信件并激活奖励模式。将3个头像放到桌面对应的身体上，但唯独缺了T博士自己的头像。把头疼药和浇水壶组合，然后对食人草所在的花盆使用，拿出猩猩雕像交给食人草咬掉身子留下头部，把猩猩头放到T博士身子上，扭动4座雕像的头部后屋内出现隐藏电话间。



裸体逃亡的英雄





爬上机翼

查看博士的计划图表后用小刀割断电话下面的电源线获得电线和电话，此时格瑞瑟小姐正好进来，躲到椅背后的杰克假装T博士，将修改过的通知函递给她，得知自己被开除后，格瑞瑟小姐愤怒离去。离开办公室后杰克叫来T博士彻底摊牌，T博士逃出别墅乘气球前往黑猩猩基地准备直接命令手下发动空袭，面对挡住大门的大猩猩，阿曼达可选择说服使它放弃对立。阿曼达与杰克驾飞机追赶逃窜的博士，为了加快速度阿曼达让杰克丢掉机上不必要的负重。操纵杰克爬上顶层机翼，用小刀割断顶翼中央的2组绳子丢下2个油桶。爬下打开油桶砸开的下层机翼盖口，如为左侧则可取得油壶和烈酒瓶，如为右侧可获油壶和手册。再次爬上顶层机翼，从正中拾起猴子飞行服，对其使用小刀获得软管，爬下来打开

阿曼达身后的发动机盖，将软管接入发动机，再对发动机使用油壶完成加油。T博士派小猴子飞落到机翼上破坏，从右翼上摘取一根机翼支撑杆用来赶猴子，不料小猴子却窜到中间去捂阿曼达的眼睛。杰克靠上去拉小猴子背上的降落伞绳将其吹走。此时发动机起火，尾部水平翼也被小猴丢下的起子卡住。爬到尾部拾起起子，到前机身用起子拆下起落架杆，返回尾部用电线捆住水平翼，然后插入起落架杆修复飞机。

12章 决定

两人坐的飞机最后坠落在圣岛山顶，阿曼达留下修理飞机，杰克带上她的步枪前去追赶T博士。向左遇到3只食人草挡路，拾起地上的白色胸骨往回走，在路口向上遇到文森特。与其交谈得知一架飞机残骸阻塞河道使积水淹没村庄，他和莎丽的婚礼仍然无法顺利举行，答应帮助文森特后继续过桥前进。前面树上坐了一只怀抱椰子的猴子，与其对话被猴子用椰子砸中头部，捡起椰子走到岩壁旁取走支撑岩石的竹竿引发垮塌，蒙哥马利居然从山上摔了下来，询问得知这家伙需要喝点冰啤酒才会提供帮助。从旁边箱子里取得热啤酒，往左经过飞艇残骸时遭到2个追债流氓的冷枪袭击，继续向左到有吊桥的洞口用小刀砍开藤蔓取得路标石。回到阿曼达修飞机的那里，把路标石放到河边路标柱上激活奖励模式。在遇到文森特的路口往下走，在河边找到飞机残骸，将竹竿插入飞机尾部，扳动竹竿使河流改道。将胸骨放入刚才河水通过的绿草地上，再将热啤酒放入胸骨中，再次扳动竹竿将河水引回，最后从水中取出冰啤酒交给蒙哥马利，对话中选择发火得到梳子和束腹带。回到冰镇啤酒的河道那里，用梳子锯断小树引开河水，记得拾起一节中空的树干，这下婚礼队伍终于可以通行了。大祭司惊讶地发现圣地突然冒出许多电机螺旋桨，飞艇残骸那里的吊桥也放了下来。



给蒙哥马利做冰啤酒



岛上机关重重

从吊桥上山，爬过一处断崖后看到玻璃窗后的T博士，在电机螺旋桨杆那里找到两根石柱，对其使用束腹带建成一个大型弹弓，将中空树干放到最左侧的岩峰上，装上椰子射碎玻璃让大家看到T博士。返回阿曼达修飞机那里拾起地上的摇柄，然后与大祭司交谈提到求助获得骨形模槽，用小刀割开大祭司左边的橡胶树，对流下的汁液使用骨形模槽得到3根胶骨，把骨头丢给那3只食人草，往前走看到两个木质钥匙孔，把摇柄插入右边匙孔发现没用，返回阿曼达那里请这位机械天才来帮忙看看。当阿曼达正忙着查看匙孔机关时，从崖壁左侧爬上去钻入小洞中打开入口。两人追入控制室中见到T博士。博士逃跑后关闭控制室铁门还丢了个定时炸弹进来，迅速拾起地上的红茶壶，对画面右上方闪光的操纵台使用茶壶造成短路，地板上的滑门闭合将炸弹隔开，安全后拾起地上的藤杖，用它撬开铁门上的圆洞。阿曼达紧追T博士而去，杰克跟在后面，来到平台上捡起门把手，使用小刀打开地盖门获得报废保险丝。走正上方门来到另一平台见到阿曼达，从右边地面拾起刹车板，回到刚才的平台将刹车板放入保险丝座。再到阿曼达那里向右进入兵营，从床边得到带线的纺锤，右边最后的衣柜里拿到一个衣架。到宿舍左侧按下绿色警报键，惊醒的小猴子拧开兵营宿舍右边的密封门冲出，阿曼达也跟了上去，追到平台上发现有道动力门紧锁，抢修的阿曼达需要一个线圈，将带线纺锤和衣架组合得到临时线圈，交给阿曼达后右击道具栏里的步枪准备战斗。T博士的遥控发射器被企图偷袭杰克的追债流氓击毁，不料此时蒙哥马利乘飞艇上来正好被博士夺船逃跑，阿曼达与杰克先后跳上飞艇。





住手，你这个疯子！

13章 尾声

向左进熔炉间，从墙上拿到马掌并放入炉中，拾起地上的开塞钻撬开旁边的小冰柜得到一桶冰。出门到左舷拿取应急船桨和套索又返回熔炉间，将船桨伸入炉中掏出火红的马蹄铁，插入冰桶冷却后再与套索组合得到抓钩。出去走到阿曼达右侧，使用抓钩套住T博士身前的舵轮，将船拉翻后阿曼达掉到下面挂住。向上爬到沙发那里转动舵轮让阿曼达爬上来，用小刀撬开左侧蓝色盒子得到信号弹并交给阿曼达，她用步枪发射信号弹吸引T博士注意。跳到右边船舷板上，逐步绕到博士身后，站在红色门板上攀爬猴子雕像左臂，被博士蹬下来后拾起断落的雕像臂，沿原路回到前面沙发上，用雕像臂撑起左舷的活动门板，然后回到红色门板处，走右边逐层跳上去，站到活动门板上后摸出小刀割断缆绳彻底结束博士的阴谋。P



最后割断绳子了结恩怨

WALT DISNEY PICTURES AND WALDEN MEDIA PRESENT THE CHRONICLES OF NARNIA PRINCE CASPIAN

纳尼亚传奇——凯斯宾王子

■辽宁 枫红一刀流

为什么要玩这款游戏

和《魔戒》一样，《纳尼亚传奇》中描绘了史诗般的大型战役，有万人攒动的攻城战，也有河神咆哮摧枯拉朽的壮观场面，在恢弘场面和战争气势的营造上毫不逊色。它的角色极为丰富——牛头人、羊人、半人马、狮鹫，甚至小老鼠都在战场上有所表现。它的基调较为清新明快，而非《魔戒》那样的阴沉灰暗。这部改编成电影的《纳尼亚传奇2》，在首映期间曾一度力挫《钢铁侠》，勇夺票房冠军。游戏版的《纳尼亚传奇——凯斯宾王子》采用了数十段高清电影视频，使游戏和电影中的场景剧情做到了一致。另外游戏还采用了电影的原声音乐，出自英籍配乐名家Harry Gregson-Williams，上集的《纳尼亚传奇——狮子、女巫、魔衣橱》电影原声音乐曾获格莱美和金球奖提名，这一集也保持了原有的风格和水准，华丽丰富而不沉重，新鲜缤纷，拥有童趣和力量，引领玩家进入恣意驰骋、百兽奔腾的幻想世界。

游戏共分六大关，每大关分为很多小关卡，都由特定的人组成团队冒险。玩家可操作多达20名角色，每一个都有着不同的武器和能力，有很多的机关谜题需要利用每个角色特有的道具来完成，如弓箭、抓钩等，有的还要利用角色的特殊能力，如巨人可以拆毁大型的机械或障碍，而老鼠和侏儒可以钻洞。要玩到最后，不仅要动脑，对玩家的操作能力也有一定的挑战。

良 7.2 大众软件游戏评分 POPSOFT 精 评 级

制作	Traveller's Tales
发行	Disney Interactive
类型	动作冒险
语种	英文

文化包容性：7.0 上手精通：7.0 画面：7.0 音效：8.0 创新：7.0 剧情：8.0

穿越，是近两年流行的词儿，也是文学青年们比较喜欢的题材，似乎只要现代人回到古代就可以大放异彩，让现实中平凡人有了新鲜刺激的体验。继武侠之后，可以说穿越就是成年人的童话了。《纳尼亚传奇》系列也是时空穿越的题材，是带领人们进入一个魔幻世界的冒险。世上一月，便是纳尼亚世界的百年。我们的4位主人公——彼得（Peter）、苏珊（Susan）、爱德蒙（Edmund）、露西（Lucy），在每一集中都会有迥异的传奇故事……

第1关 四王座之堡（Cair Paravel）

剧情大意：就在四兄妹回到现实世界的一年中，纳尼亚世界的时间消逝了千余年，政局发生了天翻地覆的变化。纳尼亚人的鼎盛王朝已经不在，台尔马人攻城拔寨，步步进逼，就连最后王权的象征——四王座之堡，也在猛烈的围攻下危在旦夕了。

战斗中，纳尼亚勇士从城堡中找到苏珊王的魔法号角，希望有一天能用它召唤传说中的“亚当之子”和“夏娃之女”，帮助他们重返和平的家园。

游戏开始是王城保卫战，玩家可控制4个角色——侏儒、半人马、牛头人和羊人，角色间用F键来切换。在院落杀几名小兵，城墙上有一个齿轮，换羊人用弓箭将它射下来，再用牛头人将它搬到左边，用齿轮打开一道小门，从里面拿到几把钥匙。在另一侧城墙，用侏儒将飞钩挂到城垛上，爬上去推拉杆，掉落一个齿轮，将它放到墙壁的机关上。钥匙是用来开启宝箱的，每只宝箱都需消耗一定数量的钥匙，注意在开始的庭院就有只宝箱可拿。接下来有4个小任务要完成，顺序任意。

操作键位	
行走方向：W、S、A、D	切换角色：F
重攻击：鼠标左键	轻攻击：鼠标右键
动作：E	瞄准：空格
格挡：Q	暂停：F2

1.保护巨人（Protect the Battlements）

跑到庭院的石阶前，砍碎阻路的木车，跑上去切换到羊人，用弓箭射下墙上的拉杆开门（空格瞄准）。牛头人和侏儒进入场景。平台下面的光头巨人被一些弩兵用绳箭钉住，牛头人拾起木桶朝下面的弓箭手投

掷。巨人被解救后，侏儒和牛头人骑上巨人的后背，修理那些弓箭手，全部清除后任务完成。

2.寻找苏珊王的魔法号角（Find Susan's Horn）

羊人和侏儒进入王厅，注意身后有宝箱，看到王座附近有几名敌兵在开箱子，先收集道具，由楼梯到二层阳台，角落有另一只宝箱。解决几名士兵，控制羊人用弓箭射杀对面的弓箭手，将空中的大吊灯射落，下面的几名士兵被砸死，羊人和侏儒也坠落到王座附近。将围攻的士兵解决掉，上前打开宝箱拿到号角。

3.摧毁台尔马人的投石车（Destroy the Telmarines' War Machines）

半人马和牛头人来到城堡外，目标是3辆投石车，只有巨人的力量才能将投石车摧毁。控制牛头人跑过去找巨人，跳上巨人后背。投石车共有3辆，先砸毁中央的，再朝东走有一座木桥，巨人踏断木桥坠落到下面，找另一名巨人将他拉上来，然后两名巨人将旁边的石头推过去形成坚固的石桥，过去拆第二辆投石车。

4.击沉敌军的舰队（Sink the Telmarines' Fleet）

在庭院切换角色为侏儒，在右侧楼梯找到小洞钻进去，爬到上层平台扳动拉杆，开启下面的一道铁门。来到另一侧场景，清除敌兵后到屋里开宝箱，控制牛头人举起地上的铁笼放到右边的石台上，打开下一道铁门，看到敌军舰船上的士兵登陆，杀掉几名敌兵，狮身鹫出现。首先开不同方向的3只宝箱，再杀掉场中混战的十多名敌兵，不久出现一名身负铁锚的钢甲人（钢铁侠？），将他打倒。骑上狮身鹫飞到高处平台，控制巨弩射击海中的3艘战舰，每射一支都要搬动齿轮上箭。击沉一艘战舰后，狮鹫会将两人扔回下面，首先要清除威胁狮鹫的几名弓箭手，再杀掉出现的铁甲人和士兵。再度骑上狮鹫返回高处平台，用巨弩摧毁余下的两艘战舰，注意在附近有宝箱可拿。

5.逃出王座城堡（Escape from Cair Paravel）

在完成4个分支任务后，敌人攻入城堡，这时控制牛头人去消灭缚住巨人的弓箭手，然后跳上巨人后背，将城堡大门关闭。这时出现两名铁甲人，要在时限内将他们打倒，否则被夹在门里的侏儒和羊人会有性命之忧。杀掉铁甲人和几十名敌兵，狮鹫出现，将拿着魔法号角的侏儒救出城堡。

第2关 四王座之堡废墟（Ruins of Cair Paravel）

剧情大意：凯斯宾王子在叔叔弥若兹的追杀下离开王宫，逃到森林时被侏儒发现，情急中他吹响了苏珊王的魔法号角。与此同时，身为学生的四兄妹——彼得、苏珊、爱德蒙和露西正在火车站等车，忽然被一种奇特的力量拉进了纳尼亚世界。

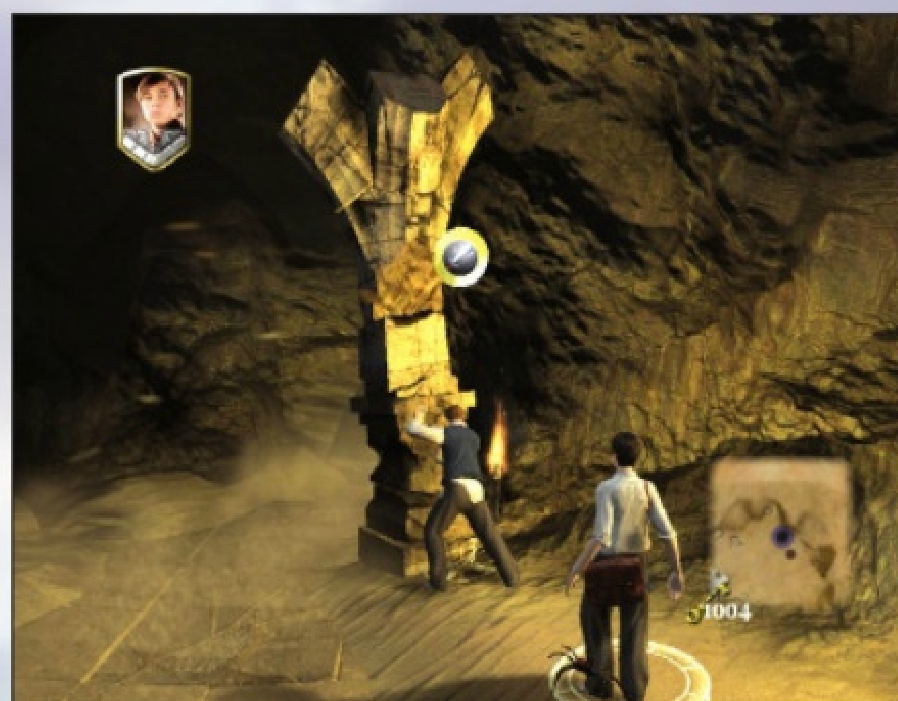
四人历经波折寻到了昔日的四王座之堡，这里已沦为一片废墟，原来距离他们在纳尼亚称王的时期已经过去1300年了。他们在遗迹里重新找到了各自的服装和武器，决定寻找臣民的后裔，了解被召唤到这里的原因。

1.调查悬崖①（Scale the Cliffs）

由湖岸起始处往东走，在一堆树干后找到一只宝箱，用重攻击清除树干开宝箱。继续东行，爱德蒙尝试爬上悬崖，结果无功而返。跑到最西边找到一个被一堆石块堵住的洞口，角色切换到彼得或爱德蒙，将洞口的岩石搬开，然后彼得和爱德蒙两人进入洞穴并点燃火把。

2.寻找攀岩的抓钩（Find the Grappling Hook）

洞里有几股阴风由风穴吹出，要想办法避开那些阴风，如果没有火的庇护，旋舞的蝙蝠会将两人杀死，如果火把熄灭，要快速跑到火堆旁避难，否则只有等死。前面的几股阴风可利用间歇跑过去，在里端找到宝箱。接下来的风穴要推倒石柱来挡住，另一股阴风从门里吹出，到左边拾到木杆插到底座上，扳动拉杆将大门关闭，越过大门找到另一只宝箱。继续前行，将路边的火堆点燃，沿阶梯跑到二层平台找木杆，下来用拉杆打开一道门，进去拿宝箱。下面的阴风常吹不止，只有硬闯过去了，跑到洞穴的尽头，从箱子里拿到铁钩。



推倒石柱将风穴堵上

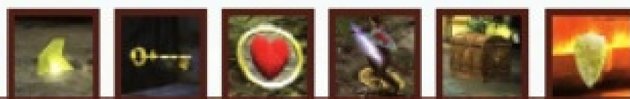
3.调查悬崖②（Scale the Cliffs）

回到湖岸往东走，观察石壁上有个洞口，切换到彼得扔抓钩攀上去，在洞里拿到宝箱。跳回湖岸往东走，用抓钩攀上悬崖来到四王座之堡的废墟外。

4.调查四王座城堡废墟①（Explore the Ruins）

由起始处往左边跑，用力破坏一丛荆棘找到隐藏的宝箱。进石拱门后，往右上阶梯到城墙上拿钥匙。往左上阶梯是一片空地，左转在树后找到一只宝箱。再往右走，彼得和爱德蒙两人合力推开一道石壁出现暗门。

道具说明



①**装甲碎片：**游戏场景有可收集的各种碎片，银色和金色，还有极其罕见的紫色。碎片用来提升装甲的等级，它可在左上角肖像底部查看，等级用红、银、金、蓝4种颜色表示。

②**钥匙：**钥匙是用来开宝箱的，每只宝箱都要消耗数量不等的钥匙。不过钥匙的收集很容易，每次重返之前的场景都会刷新。

③**红心：**用来恢复生命。

④**发光的武器：**随机在场景中遇到，拾取后可对敌人造成更多伤害。角色在开机关等动作时，会自动将它扔掉。

⑤**宝箱：**多数藏在隐秘的地点，开启它们可以获得奖励，观看游戏设计草稿和精美电影片段等。收全宝箱是完成度达100%的必要条件。

⑥**盾牌：**时限内增加防御。

5.寻找圣诞老人的礼物（Find the Pevensies' Gifts）

爱德蒙和露西进入大厅的废墟，往前的沟渠里满是爬虫，先拾取火把并点燃再下去。沟渠里有两根拉杆，其中一根需要拾取木杆来修复，将两根拉杆扳动后，将通往对岸的道路接通。过石桥左转，找到一只宝箱。往前看到4座石像，由左至右是爱德蒙、彼得、苏珊和露西，在石像前爱德蒙找到剑，露西找到飞刀。这里有3条不同的路，往左可找到彼得的剑和盾；往中间找到露西的药瓶；往右找到苏珊的弓箭。

5-1.寻找彼得的剑和盾（Find Peter's Sword and Shield）

扳拉杆进入石洞，先不要下石阶，往左转找到第一根拉杆并扳动它，然后在地上拾取火把，再到右边火堆点燃它，下石阶驱逐爬虫找到第二根拉杆并扳动它，升起一道平台，通往第三根拉杆。由第二根拉杆左行找石板踩下去，打开一道暗门，从里面拿钥匙。跑过平台扳动第三根拉杆，升起一道台阶，沿台阶跑上去开宝箱，拿到剑和盾。


苏珊用弓箭清理河对岸的弓箭手

5-2.寻找苏珊的弓箭（Find Susan's Bow）

先寻找火把并点燃，站到虫堆里的踏板上打开暗门。进门后拾取火把，两人分别站到踏板上接通石桥。过桥下石阶是满是爬虫的沟渠，往左扳拉杆升起一道石阶，往深处走有只宝箱。切换到露西，用飞刀分别将拴着石像吊环上的绳索射断，倒下来的石像接通道路，来到末端的平台开宝箱拿到武器。

5-3.寻找露西的药瓶（Lucy's Cordial）

打碎石像旁的陶罐找到一个洞口，进去找火把下到爬满虫子的沟渠，在末端找到宝箱，再找木杆修复拉杆，用它升起一道平台。跑过去同时踩下两个踏板，又有平台升起，同样操作，跳到对面平台开宝箱拿药瓶。

6.调查四王座城堡废墟②（Explore the Ruins）

下台阶往右走，找到一堵有裂缝的墙壁，切换到彼得并离墙有一段距离，用抓钩将墙砖拉开，进去拿宝箱。往前来到大殿的遗迹，在地上有两个圆孔，按地图提示寻找2个底座放进去，倒掉的石柱砸出一条通道。

7.营救侏儒人（Rescue Trumpkin）

来到湖边，看到两名士兵正欲将侏儒溺死，苏珊举弓引箭让他们释放侏儒，他们却不肯从命。行动开始后在附近收集箭支，并收集3只宝箱。后面砍开一丛荆棘，搬动石块接通道路，在里面拿宝箱；在左侧岩石后找到另一只宝箱；往南不远的地方也有一堆荆棘，让彼得将它们砍开找到另一只宝箱。拿完3只宝箱，派苏珊跑到中央的岩石上，朝着对岸的弓箭手射箭，建议用单箭射击（鼠右）清掉大部分后，不久侏儒会被扔到水里，这时要尽快消灭两艘小船上的敌兵。有一半敌人拿着盾牌，弓箭开始射不到他们。用岸边的石块来砸他们，将他们直接打到水里边，或者搬木桶将他们的盾牌打掉，再用苏珊的弓箭射杀。注意，要先打左边的船，后打右边。将船上的敌兵清除后，到右侧海滩，站在距河中第三艘船最近的地方，彼得朝它投掷抓钩并将它拉上岸，救下垂死的侏儒人。

8.穿越森林之路（A Path through the Woods）

乘船来到湖对岸，彼得和侏儒一道行动，寻找通过石堆的方法。控制侏儒由左边的石洞爬进去，来到石堆的上方，扳动树枝将压着的石块撬下去，两块石头滚落下去，进入森林的通道打开。穿过石堆，一只黑熊扑了过来，不过它中了地上的陷阱，被吊在半空中。后面遇到熊的时候，同样要将它们引到陷阱机关里去。往右走，侏儒爬到上方平台推下石块，彼得收集石块并将它们搬到河里搭成小桥，然后两人过河。河边有一只狂躁的黑熊，它会追逐两人，被它撞到会造成很大的伤害，但可利用它的蛮力来扫清障碍。右边有一棵枯树，站到树后让黑熊撞过来，断裂的枯树会砸出一条通道。先不急于上去，在旁边有一丛荆棘可以破开，里面有一只睡觉的熊，随后先前那只熊跑过来，被地上的陷阱捉住，让侏儒爬进旁边的小洞拿宝箱。越过石坡遇到另一只黑熊，诱使它撞开阻路的几根树干。前面的树桥不能直接过去，用抓钩攀上左边的小石崖，沿斜坡下去，右边是一根阻路的树干。攀上石崖扔东西惊醒睡熊，再跑到左边让它跌落到下面，爬上去引黑熊撞开树干，同时它也掉进陷阱。路左有荆棘能破开，进去拿宝箱。往前的石阵里还会遇到两只熊，同样诱使它们撞开树干，这样就可以走出森林了。

第3关 夜袭弥若兹王城（Miraz's Castle Infiltration）

剧情大意： 四人在悬崖边觅路而行，露西说看到了狮王阿斯兰，却没人肯相信她的话。夜宿一晚后，露西打算动身寻找狮王，巧遇凯斯宾王子和纳尼亚人，四兄妹重新扮演昔日王者的角色，率领纳尼亚人向弥若兹王城发动进攻。

1.消灭城堡的岗哨（Defeat the Sentries）

关卡开始，彼得、爱德蒙、苏珊、侏儒和凯斯宾王子五人在狮鹫的帮助下潜入城堡，打碎附近的木桶找到齿轮和转柄，将它们装到墙上的机关上，扳动右边的转柄，右侧降下一道阶梯。跑上城墙发现有两道门，一道要扳动拉杆开启，另一道要用苏珊的弓箭射中两个机关开启，这两道门分别通往两个小任务关卡。

1-1.消灭岗楼里的守卫（Defeat the Sentries in the Turrents）

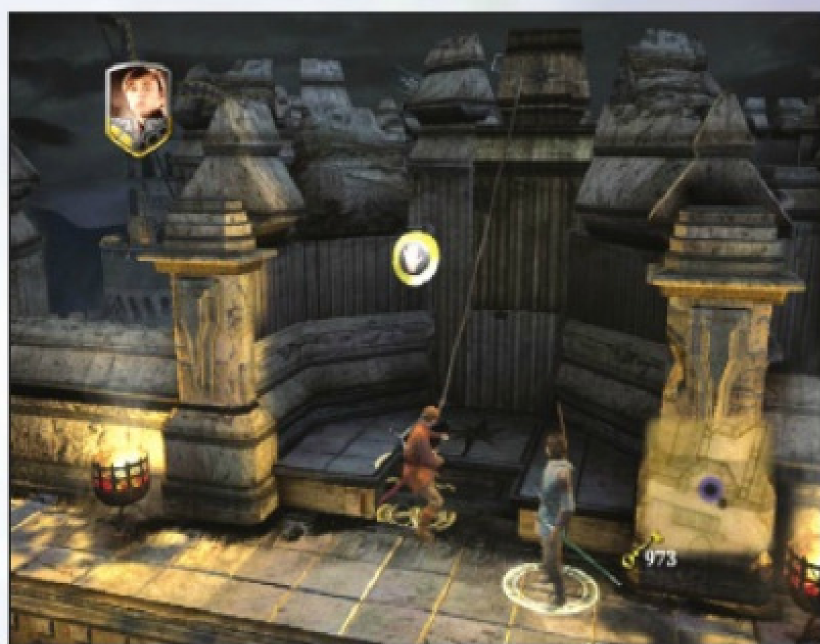
进入由拉杆开启的铁门，一路右行沿阶梯到底层杀守卫，铁门前有幅地砖组成的图画，上面缺失4块地砖，分别到上下两层找地砖，将它们放到正确的位置，完成后同时踩下两块踏板开铁门，在


将地上的石板组成正确的图案

进门前记得拿宝箱。爱德蒙和侏儒乘狮鹫飞到第一场景两座塔楼附近，先开宝箱，用侏儒的抓钩攀上塔楼杀守卫。注意，后面的战斗会有守卫敲警钟，警报持续一定时间，两人会被守卫捕获，任务失败。因此必须优先解决掉敲钟的守卫，杀掉守卫后，警报会在一段时间后消失，守卫不再出现，狮鹫才可以安全降落。乘狮鹫来到第二场景（地图上有箭头标识），落地后杀守卫，优先解决敲警钟的敌人，清完攀上哨塔开两只宝箱。第三场景，楼上有两名守卫敲钟，优先解决。将所有敌人清除，再飞到第四场景，这里的动作有时间限制，因为距离敲钟的守卫较远。开始时跑到顶层扳拉杆，快速往左跑踩踏板开门，来到隔壁院落迅速往左上楼梯，杀掉敲钟的家伙，再回头杀剩余的敌人。第五场景，落地后切换到侏儒，用抓钩往左攀上城墙，跑到尽头杀敲钟人。第六场景，出现一名身体魁梧的守卫队长，两人合力攻击，他会将上层的警钟撞掉，同时也被掉落的铜钟砸死，不料这时众多的守卫包围过来，其中还有几名强大的铁甲人……

1-2.消灭城墙上的守卫（Defeat the Sentries in the Walls）

彼得、凯斯宾和苏珊一起行动，由起始处上阶梯，穿门出去右行，有两道锁住的门。由另外的门到平台，修复转盘后沿顺时针方向推动，接通石桥后换凯斯宾，站到石桥上朝对面射箭开门。第二场景的两层皆有敲钟的守卫，先上后下，清完敌兵在下层找零件分别修复上层的拉杆和转盘，用它们开启一道铁栅门。第三场景，穿过破败的塔楼到城墙，敲钟的守卫在楼下，清敌后到上层拿宝箱，这里有两道栅门，都要踩踏板开栅门，进去拿零件修复两只转盘，用它们打开顶部的一道铁门。切换到凯斯宾，用弓箭射中对面的目标，再切换到彼得，用抓钩将吊桥拉下来。第四场景，敲钟人在下层，清完到上层开宝箱，两人同时踩石板开一道石门。


用抓钩拉下吊桥

2.攻入弥若兹的房间（Break Into Miraz's Chamber）

2-1.修复平衡仪（Repair Cornelius' Machine to Open the Secret Door）

凯斯宾、彼得和苏珊来到科尼利厄斯老师的研究室，在房间中央的地上有一块迷宫石板，观察附近4块踏板控制石板的倾斜方向，利用它们使红绿两个石球分别滚落到下方的两个出口，谜题完成。而后调查中间的门，开门拿左边的宝箱。到门边拾取零件修复转盘，用它升起一件仪器的笼子。切换到苏珊或凯斯宾，用弓箭射落上面的一个蓝球。来到右侧房间，里面有个平衡仪，将先前的红绿蓝3个球分别放到适当的位置，仪器旋转一会儿打开了一扇门。来到走廊，杀掉几名守卫，在墙上有幅油画，破坏它找到宝箱。沿走廊右行找到一扇门，用彼得的抓钩将它拉开。

2-2.从地牢里营救出科尼利厄斯老师（Rescue Cornelius from the Dungeons）

凯斯宾和苏珊进入地牢，等身躯庞大的狱卒离开，往左下阶梯开宝箱。在宝箱旁找到一只砝码，在右侧有并排3块踏板，将砝码扔到一块踏板上，两人站到另两块踏板上，打开墙上的一道门，进去拿道具。用弓箭将吊灯射落，响声惊动巨人守卫跑出来，引诱他跑进铁笼，以便有足够的重量压下踏板，前面的大门开启。进入地牢大厅，空中悬吊很多囚笼，在地上也有两只，将两名守卫分别引进去囚禁。在大厅右边有一条铁链可拉动，进密室开宝箱。旁边的密室有个拉杆，扳动后落下吊灯，拾到零件来修复左边墙壁上的转盘，用它开门进密室，里面有另一只宝箱和零件，用零件修复大厅里的一支拉杆。用两支拉杆移动两边困禁守卫的铁笼，压下两块踏板开启正中的牢门。科尼利厄斯老师被囚在空中的铁笼里，有4根木柱支撑，引诱两名守卫冲撞支柱，每根支柱撞上两次便会断掉。所有柱子被撞断后，坠落的铁笼会将守卫砸死，而后从铁笼中救出老师。


将3个球分别放到仪器的支架上

2-3.营救爱德蒙和侏儒（Rescue Edmund and Trumpkin）

回到走廊，前行左转望到一道楼梯，楼梯对面的凹室墙上有道机关，上面缺失3个零件（1/4的圆形），其中两个可在老师的研究室里找到，第三个要上楼梯，在转角处拾到，拿之前在末端射落吊灯砸死下面的守卫。将机关修复后，会得到可观的红利奖励。进入喷泉大厅开始营救任务，杀掉一群守卫后开宝箱，两人一起拉动铁链打开下一大厅的门。这座大厅的二层有两只警钟，不时有敌人过去敲钟，两人在下层战斗，还要不时抽空射杀上面敲钟的守卫。清完敌人跑到右边开宝箱，再推动正中的转盘，这时出现一名巨人守卫，引诱他撞开大门。来到圆形大厅的

评说 简单又普通的动作游戏

■游侠 奥杰

说到Traveller's Tales，大部分玩家很快就会想到《乐高星球大战》系列。近年来，这家公司似乎找到了电影改编游戏的开发诀窍，先后推出的一系列游戏，比如《变形金刚》、《乐高印地安纳琼斯》和《乐高蝙蝠侠》等，都颇受玩家好评。《纳尼亚传奇——凯斯宾王子》是Traveller's Tales新近推出的一款改编于同名电影的游戏，原本以为游戏会像先前作品一样出色，但是玩过之后，却发现它不但乏善可陈，而且有失水准，游戏缺乏深度、兴奋点和黏附性，充其量只能算是一款极为普通的游戏。

首先，游戏的目标群体是青少年玩家，这个前提条件决定了对于成年人玩家来说游戏模式和游戏内容就会显得比较简单，只有重复的没有技术性可言的战斗和一些根本不需要动脑筋的谜题破解。切换角色是一个不错的设定，不同的角色具有迥异的特殊技能，使用起来略有乐趣，但是面对的敌人缺少变化，一个劲地猛冲猛杀，即便在彼得和牛头人或者半人马之间来回切换，玩过一段时间也会感觉乏味。至于谜题破解更是相当容易，比如踏上平台升起楼梯，拉动开关打开铁闸，推动雕像打开暗门，或者射出火箭放下吊桥，再加上一些小个子角色能够爬过狭小通道，大个子角色能够破坏障碍找出新的路径等，所有这些都是传统动作冒险中普通得不能再普通的设定，玩起来并没有任何新意而言，缺乏乐趣和挑战。

其次，游戏画面让人难以恭维。没有乐高风格就不说了，毕竟这也不是一款乐高类游戏，但是画面看起来不爽，这就是一个比较麻烦的问题了。即便在高端配置的电脑上，将游戏画面的各项设定都调整到最高，看起来仍旧没有出彩的地方，并且同步垂直方面还有问题。另外，过场动画也比较粗糙，虽然导入了电影片段，但是这些电影片段在高解析度画面下看着并不舒服。只有游戏音乐听

上层，看到爱德蒙和侏儒正遭受守卫的围击，首先要对付的是强悍的铁甲人，他们会分别从3根铁链爬上来，当务之急是将栓铁链的石梁推下去，如果铁甲人已经爬上来，引他们站到任一铜钟的外侧，拉动链子敲钟，摇摆的铜钟会将他们震飞出去。将所有的石梁推落后，将余下的小兵清除，即可完成任务。


前面的铁甲人，要用大钟来撞飞

两队人马汇合，沿走廊前行发现有守卫，右侧墙壁的小洞让侏儒钻进去，诱使守卫转身砸门，老师朝他们扔毒药，众人顺利进入大门。

第4关 弥若兹城堡的奇袭（Miraz's Castle Assault）

剧情大意：科尼利厄斯老师嘱咐凯斯宾不要象他父亲一样低估了弥若兹，凯斯宾一瞬间意识到什么，急忙前往国王寝宫。弥若兹发现王子归来，假惺惺地表示关怀，但面对王子的质疑无法回避，只有承认谋权篡位的事实。苏珊等人随后赶至，与弥若兹夫妇发生对峙，慌乱中凯斯宾被婶婶射伤手腕，弥若兹趁乱逃走。当众人离开寝宫的时候，城堡里警钟敲响，守备兵力倍增，彼得仍坚持让爱德蒙发送讯号，召唤纳尼亚部队攻城。

1.降落城外的吊桥（Lower the Drawbridge）

关卡开始有鼠勇士加入队伍，庭院里有两只宝箱可拿，一只在左侧平台，派鼠勇士爬上去拿，另一只在右边楼梯下。用抓钩拉动墙上机关，上楼梯进入打开的门，侏儒和鼠勇士进行放吊桥的任务。

起来感觉还算不错，西洋管弦乐风格，但是对于游戏整体画面和声效来说，也没有太大的帮助。

最后，游戏最主要的问题在于故事发展方面缺少必要的提示内容，虽然选用了一些电影片段作为过场动画，但是玩家如果没有看过电影或者原著图书，就很难跟上情节的发展变化。而且，即便玩家通过电影和原著图书了解了故事情节，但是在完成游戏中某些特殊任务的过程中也会遇到困难，毕竟大家不能将整部电影或者整本图书都背下来再进行游戏。或许是游戏开发者对玩家太过有信心了，认为玩家会对故事的每个细节都把握得非常清楚，才忽略了游戏提示方面的内容，但是事实上大多数玩家并不像他们想象的那样，尤其是对青少年玩家来说，游戏内容理解起来应该还是比较辛苦的。

（注：本文仅代表作者个人观点）

扳动拉杆放下一段楼梯，上楼梯到城墙清理出现的守卫，注意左墙有墙洞被1道小闸门挡住。前面的深坑用抓钩将滑板移过来，铁门要派老鼠跳上去开启，按出现的提示按动作或攻击键。前面是一道关闭的门，先钻洞到下层，用抓钩移滑块，过去踩踏板，上层的墙壁移出几根石条，钻墙洞到左边拿宝箱，然后再返回上层城墙。派老鼠利用墙上的石条跳到上层踩踏板，进入一间密室，先开宝箱，然后解决4支拉杆的谜题。这个谜题有些难度，每支拉杆都会影响到相邻拉杆的升降，要达到的目的是让4支拉杆全部朝下，完成后会打开墙洞里的小闸门。出密室返回之前有闸门的那个墙洞，爬到下层进入布满机关零件的控制室。先到阳台拿宝箱，屋子地上的机关需要两个齿轮来修复，一个在左上角的平台找到，另一个吊在空中的笼子里。先到两侧踩踏板，让老鼠跳上去将齿轮拆下来。修复机关后，顺时针推动转盘放下吊桥。

2.升起城门（Raise the Portcullis）

在庭院左边切换苏珊或凯斯宾，用弓箭射墙上的机关，再踩地上出现的踏板，开启楼梯上面的木门，苏珊和凯斯宾一起完成升城门的任务。进屋找到一部坏掉的升降机，上面有两部机器。射墙上的两处机关，正中出现齿轮，将它射落拾起来，安装到左侧机器上。到窗前拾取钥匙，用它开启右边的木箱拿到另一个齿轮，将它安装到右侧机器上。两人一起转动机器上的转盘，乘升降机到楼上。清敌后先拿宝箱，再到右边拾取零件，修复断掉的拉杆，同时扳拉杆升起城门。

3.进攻弥若兹城堡（Assault Miraz's Castle）

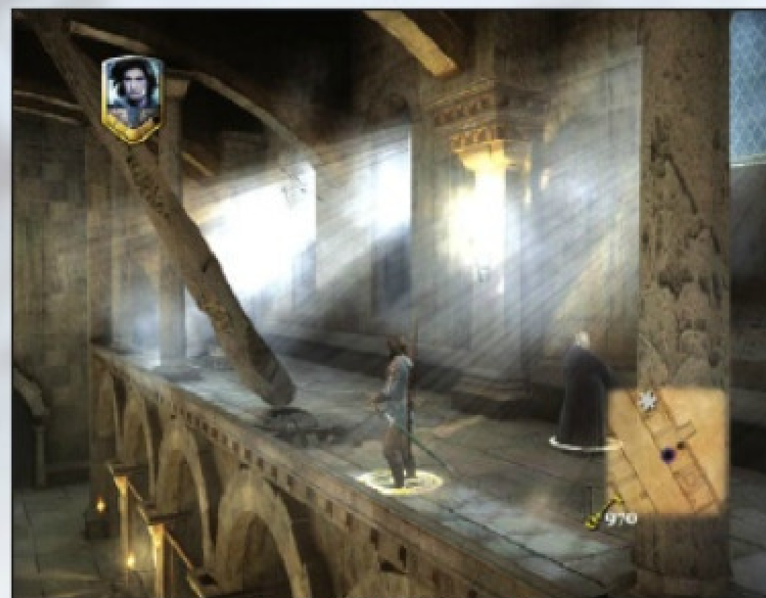
牛头人和羊人来完成本任务。在开始用牛头人扫敌，到右边拿宝箱，冲出铁门会遇到半人马，这时牛头人离队，控制半人马保护门两侧的绳索不被敌人砍断，利用他超强的行动力往复冲杀，直至增援的巨人赶到。羊人骑到巨人后背，将路障摧毁来到两军混战的大庭院，分别跑到两侧开3只宝箱。敌人士兵分别由两道兵营大门增援，派巨人过去拉断门边的石柱将门口堵住，这样就可以将院里的敌兵杀干净了。接下来要前往彼得所在的城墙，羊人跳到巨人后背，跑到墙边直接跳上去。

4.追击弥若兹（Pursue Miraz）

彼得和羊人一道行动，沿通道往左杀过去，爬梯子到上层，切换到彼得扔抓钩再攀上一层。清敌后换到羊人，将围栏上的木轮打碎，沿绳索爬到另一边的平台，杀2名守卫，打碎木桶找到零件修复墙上的机关，用它接通左边的通路。羊人攀爬到弥若兹所在的阳台，挥刀欲刺却被哥洛将军射伤。

5.解救科尼利厄斯老师（Save Cornelius）

凯斯宾和半人马杀入马厩，清除一群士兵，切换到凯斯宾用弓箭射大门上端的机关，进屋子见到老师，不过要打倒铁甲人才能救他出来。凯斯宾和老师一起出来后，走廊两端各有一支拉杆，先扳动左边的进入左侧马厩。右边有匹黑马被关着，要找到两个砝码才能打开马圈的栅栏。一个在左边的马圈里，另一个在右边的坑里。将马释放后骑上去，回走廊进入右边的马厩。这里要利用几支拉杆来放出黑马，途中开一只宝箱。得到两匹黑马后，回到走廊杀敌兵，进入中央的门。通道被围栏阻住，由右边的绳子爬上平台，射倒1根柱子搭成桥，分别到两侧平台的末端扳拉杆，下面的两层围栏打开。跳回下层，到右边找零件修复左侧机关，用它打开出口。最后，凯斯宾带着老师和彼得冲出城堡，断后的牛头人和一些纳尼亚勇士被困在城中壮烈牺牲……


放倒石柱搭成石桥

第5关 阿斯兰墓地（Aslan's How）

剧情大意： 一行人来到阿斯兰古墓休养，露西仍然坚信狮王并没有死，决定前往森林寻找阿斯兰。在洞穴中遇到心怀鬼胎的黑侏儒、狼人和黑暗祭司，他们希翼冰雪女巫重新统治纳尼亚，用魔剑现出冰镜，冰雪女巫的魂魄被封在其中，她诱惑凯斯宾献出自己的鲜血来使她复活。危急时刻彼得等人赶到，打碎冰镜驱逐了女巫。此时的弥若兹，在哥洛和索皮将军的拥护下，当上了台尔马人的国王，率领大军朝纳尼亚人的驻地发动进攻。由于兵力悬殊，彼得决定让妹妹露西前往森林，寻找纳尼亚人的精神领袖狮王阿斯兰。为了拖延时间，彼得听从凯斯宾王子的建议，向弥若兹送达战书提出决斗，要求斗败者必须退兵。

1.前往阿斯兰墓地（Beach Aslan's How）

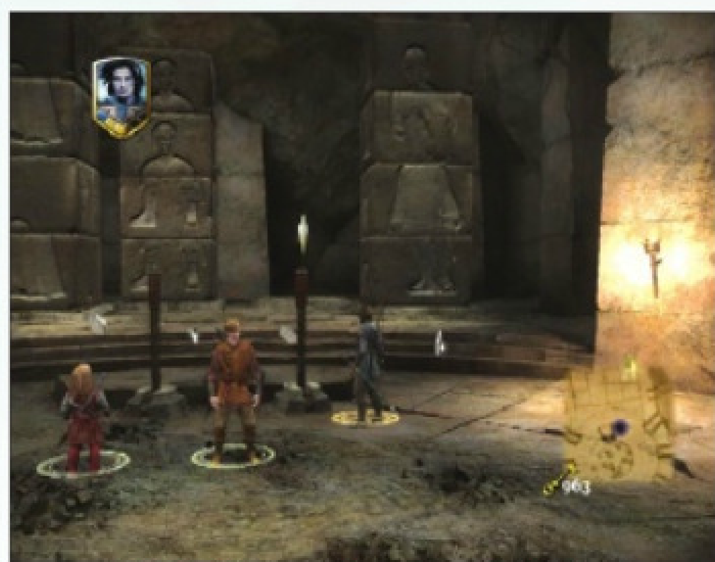
凯斯宾王子和彼得一起进入森林，遇到了阻击的台尔马部队。沿林中的路杀过去，观察左侧有宝箱，被枯树隔开，用凯斯宾的弓箭射落上方的石块来清除树干。往前会有敌人射落的箭雨，火箭出现时屏幕上有图标显示，这时要跑到木板下躲避，伺机跑到前面，彼得用抓钩攀上石崖，拿另一只宝箱。

只有消灭旗手，才能解除箭雨的攻击。往前消灭一群士兵，其中包括第一名旗手，往右搜索找到一只宝箱。前方是一片台尔马人的营地，砍开一丛荆棘上山坡，杀掉出现的士兵，路左有只宝箱，跑到崖边将巨石推下去，敌人被砸死无数。返回到营地前，冲进去往右到靶场，那里有第二名旗手，杀掉后到右边拿宝箱。往前攀上山崖，杀第三名旗手，附近还有只宝箱。穿过敌军营地，往前望见一座宏伟的古墓建筑，是纳尼亚人为狮王阿斯兰所筑。墓上站满了台尔马士兵，成千上万纳尼亚人和台尔马士兵正在古墓前激战，下面要做的是消灭古墓平台上的3名旗手。

穿过平原来到古墓一侧，先用凯斯宾射杀平台上除旗手之外的所有士兵，再让彼得扔抓钩攀爬上去杀旗手，3名旗手的杀法相同。旗手全部清光后，封锁古墓入口的箭雨消失，先跑回平原找宝箱，再进到古墓内部。

2.探究古墓内部①（Explore Aslan's How）

由开始的洞穴出去，看到前面横有几条河流。第一道河，依次操作转盘和拉杆，将空中的木板架成小桥。第二道河，岸边的两个机关都损坏了，到左边砍开荆棘拿零件，另一个零件在右边的密室里，先让凯斯宾依次站到3只踏板上，用火箭点燃空中的3盏灯，进密室拿零件，修复机关后搭桥过河。第三道河，同样要修机关，一个零件在左边某只木桶里，另一个要到右边拉两根铁链石门。越过3道河流后，在对岸开宝箱，进入一座石厅，门左有另一只宝箱。前面有两支拉杆，墙边是4根石柱，每根石柱上有4块可以旋转且刻有人像图案的石块。拉杆的作用是旋转中间的两块石块，使人像得以完整，这样石柱便会没入地面。当所有石柱落下来，地面出现一道阶梯及入口。


这里要解决一个四王石像的谜题

接下来是Boss战，冰地里黑暗祭司正在作法，凯斯宾王子失魂落魄。彼得和爱德蒙在开始要应付黑侏儒和狼人的轮番攻击，狼人逃开后会发出嚎叫，空中掉落大量的石块，拾起石块朝作法的祭司投掷，投中两次后，黑侏儒和狼人会同时进攻，并且祭司会朝两人发射火焰。两人一边躲避一边将黑侏儒和狼人杀死，再扔石块将祭司也解决掉，彼得投剑打碎冰镜，冰雪女巫随之消逝……

3.探究古墓内部②（Explore Aslan's How）

与此同时，苏珊、露西和侏儒也在洞穴中探索。由最初的石洞走右侧的出口，用苏珊的弓箭射上方两处机关，吊桥落下，再操作转盘铺通桥面。过桥后让侏儒爬到左侧的平台，开完宝箱拾取地上的齿轮，修复石壁上的传动机关。回到下层，钻右边的石洞到河边，开另一只宝箱。然后踩下两块踏板升起石门，由此进入一座圆形石厅。这里有两道机关，分别控制两层圆圈的旋转，将黄色的竖条对齐，这样大厅中央会出现一道下行的旋梯。


冰雪女巫试图诱惑彼得献出鲜血

4.帮助露西寻找狮王阿斯兰（Help Lucy Find Aslan）

先到中央水池中拾取零件修复拉杆，凯斯宾和苏珊一起扳动拉杆，打开古墓的出口。来到外面发现敌军骑兵。先往右拿宝箱，再返回来朝远处的骑兵射箭。杀掉后凯斯宾和苏珊夺马骑上，往前越过障碍（E键）。前方遇到更

杂谈 刘易斯和他的纳尼亚童话

无论是这款游戏，还是和它同名的电影，我始终把它归类为“童话”，尽管总是有介绍说《纳尼亚传奇》集童话、神话、传奇于一身。

《纳尼亚传奇》是英国20世纪著名文学家刘易斯于1950年至1956年间创作的7本系列魔幻故事，它们是：《魔法师的外甥》《狮王、女巫和大衣柜》《能言马和王子》《凯斯宾王子》《“黎明踏浪者号”远航》《银椅》和《最后之战》。

刘易斯从小就具有敏锐的观察力和丰富的想象力，但不善于交际。他自幼喜欢读《格列佛游记》以及麦克唐纳、内斯比特的作品，还有北欧的神话和传说故事，这些作品赋予他的想象为其日后的幻想小说和童话创作奠定了基础。按刘易斯的说法，《纳尼亚传奇》是始于他头脑中的一系列画面。最初没有故事，只有一些画面——在白雪皑皑的树林中，一个小羊怪打着雨伞，背着包裹，匆忙前行。刘易斯后来回忆说：“从16岁起就存在于我的脑海中。然后，有一天，在我40岁的时候，我对自己说：让我来就此写个故事吧。”

刘易斯还是公认的重要的基督教作家，他在《纳尼亚传奇》中塑造了象征基督的狮子阿斯兰，描述善与恶的斗争，宣示只要向善、从善、为善，人就可以得到永生。狮王阿斯兰在每一本书中都扮演了重要角色——在《魔法师的外甥》里，它使纳尼亚王国诞生；在《凯斯宾王子》里，它引导森林居民战胜邪恶的国王；在《最后之战》里，阿斯兰给纳尼亚的故事画上句号，带领它忠实的朋友们去了一个新世界。

《纳尼亚传奇》吸引了几代读者，它在欧美世界几乎是家喻户晓的儿童读物，被出版商和教育界公认为20世纪最佳儿童图书之一。几十年来，《纳尼亚传奇》的销售量超过9000万册，已被翻译成35种文字，其衍生出的戏剧、电影、游戏等在各个领域继续传扬着纳尼亚世界的故事。我们今天体验到这款游戏，正是源自刘易斯那天才头脑的丰富想象。

多的敌军骑兵，他们会朝露西攻击，在马上追逐用剑砍，或者瞄准射箭，以保护露西不被杀死。途中注意搜索左右两侧，有宝箱可拿。过桥后是一座营地，先射杀岗楼里的弓手，下马打铁甲人，修复拉杆后开门进入营地。清除营地里的士兵，爬到哨塔上拿宝箱，跳上马推动营地中央的十字转盘，由开启的大门出去。

5.探究古墓内部③（Explore Aslan's How）

送走了露西，众人继续在古墓中探索。由开始的洞穴走左边的通道，河对面是一座古代巨塔。站到平台上操作转盘移到对岸，先绕到塔左的洞穴拿宝箱。进入塔中，爬绳索到二层平台，扳动拉杆将空中的平台升上去，左边有块踏板，用它移动镜子将一束光线折射上去。往左找绳索爬到三层，转动墙上的机关接通道路，往右找绳索爬到四层，用拉杆降下一道平台，接通四层的道路。返回三层踩踏板，将光束折射到四层。爬到四层，用弓箭射落吊桥，过去踩踏板移动镜子，光线被射到五层。爬上五层，墙上有道拼图谜题，右边拉杆用来切换圆圈，左边转盘用来旋转，将墙上的机关组合成动物的图案，墙上出现一道暗门。再跑到一边踏踩板移镜子，将光束射到棱镜上，离开巨塔来到古墓外面的战场。

6.击败弥若兹（Defeat Miraz）

这里是彼得和弥若兹的决斗，彼得和鼠勇士一起上场。打他的方法较为有趣，弥若兹的盔甲厚重，彼得的攻击不能造成伤害。弥若兹在战斗中会使用特殊的重攻击，攻击的时候会咿呀乱叫，在攻击的一瞬使用盾牌格挡（Q键），弥若兹到底是年老体衰，受到反击的力量会原地气喘吁吁，这时迅速切换到鼠勇士，用它爬到弥若兹的身上拆甲片。如此反复3次，弥若兹的防御被瓦解掉。随后他会发动冲撞攻击，彼得敏捷地跳开，弥若兹收住冲势会原地停顿，身体也变成蓝色，这时冲上前砍一下就跳开，等候他的下次冲撞。如此反复，便可将这个大反派打倒了。

第6关 贝鲁那之役（Battle of Beruna）

剧情大意：决斗中彼得获胜，彼得将弥若兹的生死交由凯斯宾王子处理，凯斯宾却放弃了这一机会。就在彼得和凯斯宾离场的时候，索皮将军用苏珊的箭暗杀了弥若兹，而后不但没有撤军，反而统率大军对纳尼亚人发起了攻击。凯斯宾带领同伴利用地下洞穴阻击敌军，经过几番战斗将台尔马军队的将领全部消灭。而此时露西也将狮王阿斯兰找到，阿斯兰唤醒河神放水冲走了残余的台尔马军队及其统帅索皮将军，和平再次降临到纳尼亚的世界，普天同庆……

1.阻击格林莱尔将军（Defeat Gregoire）

关卡开始凯斯宾王子独自在敌军中作战，首要目标是清除威胁纳尼亚人的弓箭手，不过身后有格林将军一路追杀，因此要保持迅捷的奔跑，等拉开距离再朝那些弓手射箭，其间不必与将军和其他士兵纠缠。将所有弓箭手清除后，开始与格林将军战斗，他的身周出现众多长矛兵，不用靠近，绕圈子射箭清除。接下来是与格林将军的对决战，他有两种攻击方式：冲撞和跳跃攻击。直线冲撞时及时躲避，当施展跳跃攻击后，会有一段时间停顿，身体变成蓝色，过去砍一下闪开，如此反复可将其打倒。

2.寻路前往水塔（Find a Way to the Cistern）

凯斯宾和半人马一起行动，由山洞中往右边的斜坡跑上去，扳拉杆移出石桥前半段。清除尾随的敌兵，再站到石桥上朝墙上的机关射箭，移出后半段石桥。在这里有两个踏板，其中一个在左边的石室里，同时踩下出现两座神像，转动两个转盘将神像的脸遥相面对，前方的石门开启。离开前先搜索一下宝物，桥边有藤蔓可以爬下去开宝箱。在转盘右边有隐藏的踏板，用它打开一道小门，里面有只宝箱。大门左边的石崖可以爬上去，有另一只宝箱。

3.摧毁柱子（Destroy the Pillars）


控制巨人打断山洞里的所有支柱

就在台尔马军队朝着古墓发动进攻的时候，凯斯宾率领巨人、牛头人、羊人来到地下洞穴，这里的任务是要摧毁石柱，使敌军兵马陷落下来。注意这里的行动有时间限制，并且石柱是分区域的，要在半人马的火把照耀范围内来打，否则会被成群的蝙蝠杀死。第一区域是6根石柱，派牛头人跳到巨人后背，指挥巨人逐根打断。第二区域会有敌人攻击，不用管他们，让巨人先打断4根，右边的两根过不去，扔石块过去砸断。第三区域也是6根石柱，其中4根直接打断，左边的扔石块砸，最后的一根较为粗大，巨人要用力推倒，在此区域的右侧有一只宝箱。

4.营救凯斯宾和半人马（Rescue Caspian and the Glenstorm）

逃出洞穴的凯斯宾和半人马陷入敌军的包围，牛头人、巨人和羊人前去救援。在开始先到战场的对面开两只宝箱，然后往左跑，在深坑旁找到被围攻的凯斯宾和半人马，巨人挥动巨拳展开杀戮，将出现的40名敌兵清除。

5.击败哥洛将军（Defeat Glozelle）

凯斯宾在战斗中失足坠落洞穴，转身一看身旁是敌军的哥洛将军，彼得连忙跳下去救应，于是展开一场决斗。哥洛将军使用的是一把长斧，绕着石柱跑动，当他的斧头砍在石柱上时会暂时体力不支，过去将他砍倒，然后将抓钩抛在石柱上将它拉断，掉落的石块会将哥洛将军的生命打掉一格，如此重复3次即可杀死他。

6.击败台尔马军队（Telmarines）

台尔马军队的将领全部被消灭，剩下的敌军还在负隅顽抗，这时沉睡已久的树人醒了过来。此时控制树人在战场上横扫千军，目标是6辆投石车。按照小地图上的绿色箭头行进，找到投石车后按提示使用动作或攻击键来摧毁。将所有投石车摧毁后，台尔马军队战败逃走。在岸边露西和狮王阿斯兰现身，阿斯兰唤醒河神将溃败的台尔马军队及其统帅索皮将军全部卷入洪涛之中……

凯旋的四兄妹受到纳尼亚人的夹道欢迎，昔日的王者在千年以后再度维护了纳尼亚世界的和平。然而，在这普天同庆的欢乐日，也是他们该离去的时刻…… P



编者：欢迎广大玩家在此发布自己的单机游戏心得和技巧，请发E-mail至cross@popsoft.com.cn，并请在邮件中注明您的联系人姓名、地址及邮编。

《恐龙猎人》屠龙者秘笈
TUROK

■浙江 何琦

一、关于武器

本作武器比较有特色，按住Shift+鼠标左键能够实现武器特殊攻击模式的切换（包括扔手雷Shift+鼠标右键），详见下表：

武器名称	特殊攻击模式	效果
弓箭	爆炸箭	攻击力增强
手枪	连发模式	攻击力增强
散弹枪	发射红色信号弹	可以吸引附近的恐龙
爆裂枪	霰弹，延时爆炸	爆炸范围更广
冲锋枪	装上消音器	后坐力减轻
火焰喷射器	火焰榴弹	火焰+爆炸，落地即爆炸
狙击枪	缩放瞄准镜	提高精准度
链条重机枪	炮塔模式	自动攻击
火箭筒	精准射击模式	精准度更高
脉冲步枪	发射榴弹	榴弹落地可反弹数米再炸

如果玩腻了枪械，大家完全可以尝试一下主角的无敌小刀，切实感受屠龙的快感。靠近恐龙，按照系统提示按下按键不仅可以做到一击必杀，而且还可以躲避攻击（本作QTE的难度简直是小菜一碟）。不过蚊子、蝎子以及Boss都不能用匕首攻击，前两者建议用火焰喷射器招呼。如果遇到两种以上敌人（包括两种以上食肉恐龙），可用霰弹枪的特殊攻击引导，制造一场内讧，正好坐收渔翁之利。


血腥的屠龙场景

常用武器方面，强烈推荐脉冲步枪，杀伤力颇高，弹药容量100发够用，射击后坐力也不大，还外挂有榴弹发射器，唯一不足是连续射击会导致高温卡壳。

二、Boss战

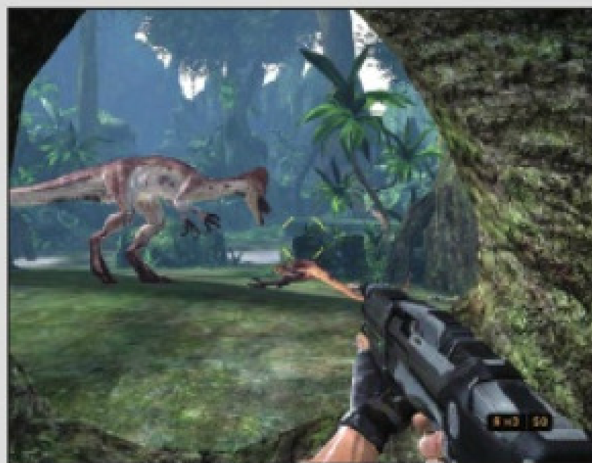
1.霸王龙

场地是圆形，大树底下正好是不错的藏身点。而且还有弹药补给，场地周围不断有食肉龙刷出来，但是不敢到中间来与霸王龙争食，所以我们可以安心与其一决高下。战术策略很简单，进入树底下补充弹药，对准头部狠狠攻击即可。


霸王龙现身

2.蜘蛛坦克

这个Boss很好对付，跑回阵地捡取火箭筒，途中要注意躲避，坦克的炮弹爆炸范围很大，趁它装弹时再发动攻击。


不同恐龙在一块会相互争斗

3.水怪

该Boss对所有武器免疫，唯一可以伤到它的只有点燃地下喷出的沼气，而场地中共有3处沼气点，用火焰喷射器抢在Boss攻击之前引燃即可。水怪的攻击方式是用触手横扫攻击、抓起石头砸、牙齿撕咬，切换攻击方式的前兆是Boss一个猛子扎入水中，出水后便开始攻击。注意场地正中央是不能站立的，会被Boss直接吞噬秒杀。


选好藏身处保命不用愁

4.飞行器

左右两边各装备一个火箭发射器，必须先躲开Boss的攻击，趁对手装弹时，利用这个间隙还击，还是采取打完就跑就战术，Boss的攻击力好生了得，可不要触霉头哦！

5.霸王龙

又遇到了霸王龙，当务之急是赶紧逃命，顺便在路上收集武器弹药。用霰弹枪特殊攻击方式将它诱至油桶附近，引爆能打掉霸王龙不少体力，再加上火箭弹发射器，很快可以把霸王龙打倒，最后还是用刀做最终的了断。

《潜行者——切尔诺贝利的阴影》超阶段获得先进武器方法数则
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl

■广西 带光环的熊

这款游戏为了体现所谓的阶段性，而把游戏初期某些武器削弱到远比现实中的原型性能更低，以体现早期的游戏难度。比如早期可以通过杀死敌军或者某些独行的Stalker捡到的AK74/2U，其精准度和威力让人在使用它与那群军方的家伙对射一阵子后，会立刻以Bandit最常用的Viper5替代之。当你手上拿着这些烂武器被敌人打得只能缩手缩脚时，你也许需要以下帮助。



游戏刚开始的商人并不会给你太多的惊喜，有时你会发现他居然卖一把Thunder 5.45特殊版本，可是大多数情况都是当你攒够钱再回来购买时这把枪已经不在了。这把枪拥有高射速、高命中率、高威力，几乎有和原版Thunder S14一样的优点，最关键的是它使用的是游戏初期到中后期一直能广泛获取的5.45mm华约制式弹。有这么多优点可是买不到而你又不想用作弊器怎么办？没关系，当你完成了“农业研究所里的文件”而获得通过Duty



路口的权限后，大摇大摆进入Duty老家，在那里有个叫巴林的家伙手上还有一把。他在Duty基地里到处巡逻，如果你不在乎与Duty敌对随便找个没有退路的小巷子杀掉他，捡起他的枪准备一场恶战吧。据多次测试，如果你下手的位置足够猥琐，你会发现你并不会和所有Duty的人成为敌对关系，S/L大法多试几次总有成功的。这是5.45mm口径系列中最好的枪，在刚踏入Duty基地时这把枪可以轻易扫遍一切杂鱼。

如果你对华约制式武器很不感冒，想要点更“强劲”武器，那么当你获得通过Duty基地的权限后就不要管手头上的任务了，立刻向Freedom基地所在的地图奔去吧，这张地图上到处都是宝。首先是废弃的农场里有一把Bulldog6转轮榴弹发射器，这把武器有个一直没有修改的Bug，那就装弹再卸载弹药以后武器依旧可以发射，其发射次数等于你卸载弹药的次数。言下之意你可以用这把武器发动一次大规模的轰炸，在一瞬间肃清整个营地里的敌人！然而我们的重头戏在Freedom基地里，门口的两个守卫手上各有一把改造过的狙击SGI，里面的房子里则躺着一把VSS消声狙击步枪。大多数人到这个阶段时都会拿着VSS就走人了，而我要说，就让那把VSS躺在那吧。因为在这个时期你并不能随意获得VSS所使用的9×39mm亚音速弹，而且这种亚音速弹的重量相当大，即使子弹充足带着VSS步枪仍会导致负重问题。而那两把狙击SGI的光学瞄准镜倍率是游戏里所有战术步枪中最高的，它拥有极其精确的着弹点以及较高的射速，因为精确所以射击次数少，到游戏后期这把枪的耐久几乎没有太大变化。它使用的是在NPC处可以随意买到的5.56mm标准北约制式弹，所以不会像使用9×39mm亚音速子弹的VSS步枪所出现的明显的引力弹道，在中远程距离的狙击战和近距离的快速战术对射中都极具优势。那么如何既获得这把枪又不和Freedom进入敌对关系呢？这时你可以深入到基地里面，将坦克库旁边的两个油桶滚到基地门口处，两个油桶保持一定距离，存档。将第一个油桶打爆，若两个守卫都没有受伤或死亡，再把第二个推过去打爆，反复S/L尝试，直到出现某个守卫捂着肚子倒在地上的情况，就可以过去把地上的枪给拿了。这时你发现，你没有和任何人处于敌对关系，并且刚拿到的SGI耐久是满的。任何NPC只要受伤倒下而不是被打死，掉在地上的武器耐久肯定是满的，根据这个规律你还可以在Freedom基地里用炸油桶的方法获得崭新的GP37与SDV狙击步枪。在他们的主建筑内有一座只有一名卫兵把守的军械库，可以躲在楼梯里先存档将其杀死，反复S/L就有可能出现不与Freedom进入敌对的情况，在军械库里有可以装配在SGI上的榴弹发射器、第二把Bulldog6转轮榴弹发射器、大量的榴弹和Freedom专用的防护服。





至此，你手持这些先进的武器和防护服再回头去收拾那些嚷嚷着的强盗、烦人的军队和佣兵，是不是感觉舒服了很多？



（由游侠补丁网提供）

《国王的恩赐——传奇》（King's Bounty：The Legend）游侠原创简体中文汉化包公测第二版。本版正式支持v1.4版游戏，并修复了诸多第一版中的错误。本汉化包系游侠战略工作组原创制作，由于目前尚处于测试阶段，汉化尚不完善，仍有待测试和修改，游侠战略工作组将会根据玩家们的反馈信息及时进行相应的调整和完善。

《质量效应》（Mass Effect）光盘补丁第三版。

《功夫熊猫》（Kung Fu Panda）光盘补丁修正版。

《冲突世界》（World in Conflict）中英文通用v1.008升级档。

《工人物语——帝国崛起》（The Settlers：Rise of an Empire）v1.5.4279升级档。

《超级房车赛——起点》（Race Driver GRID）光盘补丁。

《Arca模拟赛车2008》（Arca Sim Racing 2008）光盘补丁。

《基因战队》（Gene Troopers）光盘补丁。

《吸血鬼——起源》（Dracula：Origin）光盘补丁。

《失落的星球——极限状态之殖民地》（Lost Planet：Extreme Condition Colonies Edition）光盘补丁。

《纳尼亚传奇——凯斯宾王子》（The Chronicles of Narnia：Prince Caspian）光盘补丁。

《佩利罗丹》（Perry Rhodan）光盘补丁。

《骑士歪传》（Donkey Xote）光盘补丁。

《战锤——混乱之痕之进军战场》（Warhammer：Mark of Chaos-Battle March）光盘补丁。

《制霸三国2》（Sango the Fall of the Han Dynasty 2）繁体中文版v1.1升级档。

《刺客信条》（Assassins Creed）英文版v1.02升级档修正版。



林晓：看了上期的游戏小说，你想得知后续情节吗？小说作者其实不是文字新手，早年还创作过RPG游戏脚本，已经出版了六部长篇小说和若干中短篇。目前处于半宅的状态，因为游遍祖国名山大川才是她的爱好。她那跃动的激情，随时可能将她的脚步带向遥远的他乡。

一万零一小时的战争(2)

安徽 飘灯

“废话，当然不是我。”我做了个安静的手势，“他在说游戏里的女人。”

那个声音忧伤地叹了口气，继续说道：“我看着你一次次挥刀，一次次落空；看着你气喘吁吁地逃，但又咬着牙回来；看着你倒下，爬起来，再倒下，又爬起来。我不知道你哪儿来的这么强的生命力，一次又一次走近同样的房子，面对同样的敌人。整整半个月，你坚持了半个月，我也震撼了半个月。”

“哈哈哈！”小Kiss憋了好久的大笑终于发了出来，笑得我毛骨悚然。她拔了插头，指着我的鼻子：“大头，我受不了你了——是谁跟我说十个小时通关的？你怎么能这么菜鸟啊，你！”

“我看过攻略，当然十个小时通关！”我羞愤之下无地自容：“我一开始……不是没掌握要领吗？我第一次玩……没找着菜单……万事开头难……”

“哈哈哈！”小Kiss笑得更夸张：“你、你、你是说，你半个月的时间，就举着手柄跟拿苍蝇拍似的，傻挥傻挥的？”

“我买的。我爱锻炼身体，你管不着！”

“呜呼！哀哉！难怪你屋子里闹鬼，原来是玩家太面，天怒人怨啊……”小Kiss语气夸张，一副“气不死你我誓不为人”的架势。

“别闹了啊，这玩意又没暂停功能，咱们还得从头听一遍。”我走回卧室，把琴盒放在地上，回头接过小Kiss手里的插排——当年的那段录音莫名其妙地消失了，其实我和小Kiss都觉得轻松了很多。有些东西吧，你要是亲手把它扔了，反而只会更深地扔进心里去。只有等，等到很久很久以后，你以为它快要成为永恒的时候，才发现其实早已经顺理成章地改变。

我捏着插头有点害怕……那一段作秀不会再回来吧？

妈的，管他——

天杀的，里面传出来的声音又变了，只有一句：“你说的她，是谁？”

“我压根没开电视！”我脱口而出。

小Kiss愣了一下，立刻也明白我的意思——被追求的女主人公回应了——虽然迄今为止我们根本搞不清被追求的到底是哪位。电视？主机？感应器？刻录碟？虚拟游戏形象？手柄甲、手柄乙、还是手柄丙？而且这厮赫然会说中文。诚然，科幻小说上经常有意识地直接转化为语言的例子，但那一般情况下是外星高等文明掌握的尖端技术，我真不信区区一个任天堂能有这个水平。

再拔，再插。

“她是……我还真不知道应该怎么说她。她从小在江湖长大，颠沛流离，一直到遇见我们总教师齐林。他们在一起，很幸福，彼此谁也离不开谁，然后成了夫妻。但没过多久，总教师不在了，可她还在。她站起来，和我们一起继续往前走，成了我们的总教师，后来成了我们的总指挥。我一直站在她后面，看着她一天一天变得更勇敢、更坚强。起初她还只是我们的一面旗帜，但是慢慢地，她的智略突飞猛进，真的长成一个纵横四海的女英雄。她常常让我有错觉——那个山头纵马、横刀直下的女人，那个在白帝城外运筹帷幄的女人，那个严明军纪斩了曾大寿的女人，那个和棚民媳妇们一起唱着歌子编筐的女人……她们真的只是一个人吗？离开四川的时候，她远远地站在山崖上，抱着胳膊看着远方。那个时候我真的很想走过去，我知道她沮丧，她累，可她一直在撑着。她那时只有20岁，总是自责自己能力不足，可她的名号已经能把一省巡抚吓到尿裤。我有许多话想要告诉她，但我知道不是时候，也不合适……我从来没有奢望过什么，我只想问她，如果有朝一日，天下太平，愿意和我在一起吗？唉……那些都是很久很久以前的事了，我连我是谁都忘了，只记得我别的事情都已经了结，只有这句话，一直是个遗憾——直到遇见大头，我才慢慢记起很多事情来；直到遇见你，我才……才有了想问这句话的冲动。”

“你认错人了。我不是你的女英雄，我只是一台……杀人的机器。”

“你听我说，遇见你我才明白，我和另外一个我是不一样的。那个‘我’属于另外一个人，我们在慢慢裂开……或许我该说，他，他爱着他的女英雄；我，想要和你在一起。”



“我听不懂。我不知道你爱上谁了，但肯定不是我。我确实只是一台杀戮的机器。”

“你不是。”

“我是。”

“你不是。那天……那天我第一次接收你的信息，我听见的是——为什

么我要在这里？”

“你真的听见了？”

“当然。”

沉默，沉默，我反复插拔了好几次，还是没有任何声音。

说来那天真是气坏了。自从火箭队十连胜之后，我一直和办公室的阿凯打赌玩。开始还是小打小闹，后来火箭越来越邪门，他输红眼了，我也赢红眼了。22场的时候连老板都受不了，跑过来告诫我们不许再赌下去，影响不好。我本来也觉得差不多了，大家都是同事，图个开心，闹到最后差点翻脸何必呢？但是阿凯不愿意，他过来跟我说，最后一把定输赢，来个大的，敢不敢跟？我问他是什么，他说，就是我们都看中的那台笔记本。我说算了吧，要不前几天赢的我还你得了。他冷笑着说，没关系，我愿赌服输，你别废话，不敢玩吱一声，我保证以后不来找你。



结果，那场球看得真是前所未有的惊心动魄。火箭最后输了的时候，我想也没想，摸着床头的手柄就朝电视砸过去——电视没砸着，却砸到了Wii的感应器，手柄也裂了条缝。

一直到今天，别说看球了，我只要听见运动鞋擦着木地板的咯吱咯吱声，立刻气不打一处来。

我决定留着手柄做个教训——从此以后凡是输不起的，千万别玩。

可是……怎么这一砸就砸出两个自我意识来了？

“你还在吗？”那把刀比我还着急。

“在。”

“考虑一下我的话，我们都生活在别人的意识里。走吧，一起远走高飞，我知道一个好地方……”

“我会的。不过……在那之前，我要堂堂正正杀出这间房子。我来到这个世界上，不是为了承受失败的耻辱的。”嘿，真不愧是日本的精神鸦片啊，连个性感女郎都有武士道精神。可惜这孩子不明白，她能不能“堂堂正正”地走出“那间屋子”，这个取决于我。

“你证明那个有什么用？你闯出第一关还不就是进第二关去？你看看大头，他动不动就要证明一下自己。证明30年了，结果还不是——”

我正听得怒不可遏，“啪嗞”，不知哪儿一声响，对话戛然而止。

“糟了，你的手机真的烧坏了。”小Kiss大叫。为了保持这所谓的“信号”，这几天手机就没离开过充电器。

测试仪器上的红灯亮了，这显示着屋内的电磁辐射超过40mt，对人体已经构成了伤害。可是不知道为什么，我和小Kiss谁也没有动，地球早就很危险了，多辐射一点死不了人。

“你说他们还在对话吗？”我和小Kiss几乎同时发问。

我们俩想的差不多，两百多年了，当年到底是谁在爱着王聪儿？姚之富或者李全？白莲教的其他将领？或者只是个小卒子。总之有那么一个人，默默地追随，默默地凝视着一个背影。在许多年，在上千个日子几万个小时里，同时进行着两场战争，直到那朵白莲花在卸花坡陨落，他依然没有说出斟酌许久的那句话来。这怨念这么久、这么久，直到催生出一段新的、活泼泼的感情来。

“用我的手机。”小Kiss不假思索。

但是没有用，我们等到深夜她的手机也没反应。小Kiss实在顶不住了，她明天还要上班。

“我明天就去修手机。”我信誓旦旦，无论如何，我们要看一看结局。

那一夜，我做了个奇怪的梦。

梦里我的所有家电和家具都长出了一根天线，放出一段又一段电波。冰箱大叫着我压抑啊我压抑，台灯在喊着我孤独哦我孤独，电磁炉对着吸尘器深情款款地表白……许多许多声音嗡嗡响成一团，屋子里好像有张巨大的网，圈圈绕绕的都是电波和磁力线……最后，那嘈杂的大合唱变成了一句话——Action！我有话要说！谁来接收一下？

真有趣啊……

4月19日，昨天。

我有收藏癖。这种看起来和我的阶级出身完全不符合的爱好，源自8岁那年一次偶然的走亲戚。那天我穿着颁奖专用的的确良衬衫和海军蓝呢子裤，站在没文化的暴发户表叔的收藏室前，和我的爹娘一起，震惊到说不出话来。

从此之后，我幼小的心灵开始饱受资本主义腐朽金钱观的煎熬。我固执地认为有钱又有文化的标志就是拥有一个收藏室，里面放的全是裸体女人的油画啊，牛头马面的木雕啊，或者巨硕无比的花瓶等等。总之，肯定不是过冬用的大白菜。

我追格格，追得死去活来。格格大二的时候和校外一个吉他手在一起，公开宣布她只喜欢玩音乐的男生。我就哼哧哼哧练了两年吉他，到我觉得可以弹琴给心爱的女孩子听的时候，她却告诉我，她现在需要的是一个能给她稳定生活保证的人。

我曾是个工作狂，毕业之后我把专业扔得一干二净，一头扎进市场部门，没日没夜加班，是我们公司第一个交了首付买房的人。

我老是憋着一口气想要证明给他们看看，可是“他们”是谁呢？我一直在找成就感，但那些微不足道的成就总是轻易便烟消云散。荣誉和虚荣之间的界限如此微妙，只有午夜梦回的时候，才知道自己有没有骗过自己。

人生和游戏最大的区别，就是不能存档再来一次。

如果真能再来一次，我会是什么样子？其实估计差不多还是现在这德性。回到7年前，我还是会去追格格，不过，在格格羞辱我之后，我不会站在那赌咒发誓要卧薪尝胆混出人样。我会拉住小Kiss，告诉她，虽然格格说的都是实话，但是，我刚才没有骗你，我是真的在那一刹那发觉我喜欢的是你……当然，我至少会换一束鲜花。

不过，当时要是真那么做了，想必今天我们也做不成朋友。这样的话，我会站在这一边等着拿手机，一边深深遗憾点别的什么东西。

手机修好了。我回家第一件事就是充上电，一边等着小Kiss，一边等着那个好像已经很熟悉的嗡嗡声。我连旧琴盒都没敢动，一切保持原状，像个神棍一样等着砍刀大神早早莅临。（未完待续）

2008年度《大众软件》读者调查答题卡

说明：1.请将调查问题（题目见13期127页）的答案序号填写在题目后面的横线上，可复选。字迹要工整清晰，以便统计。
2.答题卡复制有效，每人只能填写1份。如果发现重复填写，则取消参加活动资格。

请详细填写以下内容并寄回《大众软件》杂志，截止日期为2008年8月15日（以当地邮戳为准）。
邮寄地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》编辑部“2008年度读者调查”收（邮编 100036）

（必填）姓名____________年龄_____ 性别____ 职业_________ （选填）E-mail____________________________

（必填）通信地址 ______省_______市____________________________________ 邮编____________

第一部分 读者情况调查

1.________ 2.________ 3.________

4.________ 5.________ 6.________

第二部分 大众软件杂志调查

1.________ 2.________ 3.________ 4.________ 5.________

6.________ 7.________ 8.________ 9.________ 10.________

11.________ 12.________ 13.________ 14.________

15.________ 16.________

第三部分：《大众软件》读者评选（电脑应用部分）

1.________ 2.________ 3.________ 4.________ 5.________

6.________ 7.________ 8.________ 9.________ 10.________

11.________

12.你正在使用的内存品牌是_____ 首选的内存品牌是_____

13.你正在使用的显示芯片品牌是____首选的显示芯片品牌是____

14.你正在使用的显卡品牌是_____ 首选的显卡品牌是_____

15.你正在使用的主板品牌是_____ 首选的主板品牌是_____

16.你正在使用的CRT显示器品牌是______

17.你正在使用的液晶显示器品牌是______首选品牌______

18.你正在使用的硬盘品牌是_____ 首选的硬盘品牌是_____

19.你正在使用的光存储设备品牌是_______首选品牌是_______

20.你正在使用的音箱品牌是_____首选的音箱品牌是_____

21.你正在使用的耳机品牌是_____首选的耳机品牌是_____

22.你正在使用的CPU散热器品牌是_____首选品牌是______

23.你正在使用的输入设备品牌是_____首选品牌是______

24.你正在使用的摄像头品牌是_____ 首选的摄像头品牌是_____

25.你正在使用的机箱品牌是_____首选的机箱品牌是______

26.你正在使用的电源品牌是_____首选的电源品牌是______

27.你正在使用的打印机品牌是_____首选的打印机品牌是______

28.你正在使用的电脑整机品牌是_____首选品牌是______

29.你正在使用的笔记本电脑品牌是_______首选的品牌是_______

30.你正在使用的数码相机品牌是______首选品牌是______

31.你正在使用的手机品牌是_____首选的手机品牌是______

32.你正在使用的MP3播放器品牌是______首选品牌是______

33.你正在使用的DV品牌是______首选品牌是______

34.你正在使用的数码存储卡品牌是______首选品牌是______

35.你正在使用的视频播放器（MP4）品牌是______

36.你正在使用的无线网卡或路由器品牌是______首选品牌是______

37.________ 38.________ 39.________ 40.________ 41.________

42.____

第四部分：《大众软件》读者消费调查

1.________ 2.________ 3.________ 4.________ 5.________

6.________ 7.________ 8.________ 9.________ 10.________

11.________ 12.________ 13.________ 14.________ 15.________

16.________ 17.________ 18.________ 19.________ 20.________

21.________ 22.________ 23.________ 24.________ 25.________

26.________ 27.________ 28.________ 29.________ 30.________

31.________ 32.________

第五部分：《大众软件》游戏调查及读者评选

1.________ 2.________ 3.________ 4.________ 5.________

6.________ 7.________ 8.________ 9.________ 10.________

11.________ 12.________ 13.________ 14.________ 15.________

16.________ 17.________ 18.________ 19.________ 20.________

21.________ 22.________ 23.________ 24.________ 25.________

26.________ 27.________ 28.________ 29.________ 30.________

31.________ 32.________ 33.________ 34.________ 35.________

2008中国游戏“百合”奖投票

1.你印象最好的内地游戏（单机）代理公司是：________________

2.你印象最好的内地网络游戏运营商是：____________________

3.你最关注的国产原创网络游戏是：

（请依次填写）____________________

4.你正在玩的网络游戏是：

（请依次填写）____________________

5.你最关注的引进版网络游戏是：

（请依次填写）______________

6.你认为最佳汉化版网络游戏（引进版）是：

（请依次填写）______________

7.你认为最佳汉化版单机游戏（引进版）是：

（请依次填写）______________

8.你认为最佳休闲网络游戏是：__________________________

9.你认为最佳免费网络游戏是：__________________________

10.你认为2007～2008年给你留下印象最深的游戏市场营销活动是：____

11.你认为2007～2008年最佳新锐网络游戏公司是：

（请依次填写）______________________________________

12.你认为2007～2008年最成功的网络游戏代言人是：

（请填写游戏名及其代言人）____________________________

13.你认为《大众软件》目前最应加强的是什么：______________

____

14.关于《大众软件》的其他建议（欢迎另附纸写）



2008年《大众软件》01～13期目录

林晓：建议您将本期读编复印或裁剪下来单独钉个小册子放在手边，可以随时查阅。有4个常规性的栏目“读编往来”“双周回眸”“晶合通讯”“TOP TEN”以及每期基本固定页码的“乾坤一技”（119页）“秘技屋”（120页）没有放入目录中。以下文章题目前面的数字表示“期数-页码”。

新品初评

专题企划

快评



本期专题《无能的力量——一个80后教育工作者的“防沉迷”手札》让我有了不小的触动。我是在玩网游大半年后发现自己的“沉迷”症状：渐渐放弃现实生活，全身心崇尚游戏中的荣誉和地位；追求虚拟世界中的快感而麻痹了现实中的自己。我是在醒悟的瞬间脱离了“网游世界”，但仍有不少熟人深陷其中。他们在醒悟之后回首往事，可能会觉得恐怖。尽管“沉迷”现象是少数，同时游戏益智促学的作用还是有的，所以我们不能全盘否定游戏。但是，我们都不希望社会中仍存在一批这样的少数群体长期承受着巨大心理压迫。我希望藉由我们一些“资深”玩家的经历与感受，帮助一些人，让他们摆脱心理压迫，重新回到轻松、健康的心态中来。（**网友　圆桌武士**）

林晓：2008年第14期的《大众软件》，欢迎评论。请E—mail：linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到精美的礼物。

网络时代

实用软件

硬件评析

应用心得

 栏目编辑・林晓・linxiao@popsoft.com.cn

前线地带

评游析道

@龙门茶社

在线争锋

@极限竞技

攻城略地

游戏剧场

态度决定一切

■晶合实验室 冰河



在拿到这期榜单时，实际上我正沉浸在无尽的郁闷中。虽然最近值得郁闷的事情有很多，但对于一个曾经的中国足球球迷来说，没什么能比中国国家男子足球队再次兵败如山倒，连预选赛的小组阶段都没出线，早早绝望于南非世界杯更值得郁闷了。什么？你问我为什么只是郁闷而不是悲痛？废话，难道中国足球让我们悲痛得还不够多么？我早都已经发誓不看中国男足的任何比赛了，所以那天我只是看了看伊拉克人在场上的表现。不得不承认，这是一支让人敬佩的球队，虽然他们的祖国经历了那么多战乱，人民仍旧处于贫穷和痛苦中，但是相对于天天有人捧着哄着、月薪数万的对手，他们的表现让场外的观众看到了什么叫男人。所以其实无论他们输赢，他们都有资格接受我们送给他们的掌声。虽然同时进行的欧洲杯一样精彩纷呈，巴斯滕率领的荷兰队高举进攻大旗，把世界冠军意大利打得落花流水。巴西功勋教练斯科拉里带领的葡萄牙队同样给了曾经的无敌王者法国队当头一棍，让我等熬夜看球的球迷大呼痛快。但如果说让我来评选本月的最佳球队，我还是要把选票投给在战火和动乱中依旧不屈的伊拉克队，因为在他们那里，足球已经不是简单的娱乐，而是国家和个人尊严的象征。正如曾经带领中国男足冲进世界杯的功勋教练米卢所说："态度决定一切"！他们的态度赢得了我个人的尊敬，无关成败。

同样，中国软件行业也是一个暗流汹涌的领域，种种场内外的花招，使得很多软件尽管流行，却未能赢得用户应有的尊敬。套用金庸先生作品中的说法，在本次榜单中出现的软件无疑都是广受用户欢迎的产品，但在我这里也有"三个半佩服的高人"和"三个半不佩服的高人"。按照"丑话说前头"的原则，先说说这其中我"不佩服的三个高人"。

排在第一的就是大名鼎鼎的QQ，从软件的应用和娱乐功能设计上来说，QQ原本应该排在让我佩服的高人行列，但随着QQ版本的渐次提升，其耗用的系统资源也越来越大，每次开机启动和群交流比较多的话，都会影响电脑的运行速度。按说这本不应该让QQ进入让人"不佩服"的行列，无奈它是IM软件的带头大哥，正如美国超级英雄常秉持的那个信念"能力越大，责任越大"，一个原本不算严重的老毛病让QQ颇让人不佩服了，这么多年了，还解决不了系统资源耗用的问题么？

第二个让人不佩服的高人是安全卫士360，从软件本身功能的角度来说，安全卫士可以说是名副其实，非常好用。但无奈它的设计制造者周先生，是臭名昭著的"不管3721，装了再说"的"流氓软件"缔造者之一。如今安全卫士忽然调转枪口对着流氓软件开了火，但是联系到周先生自立门户前后的一番风波，谁知道这是否与商业上的意气之争有关呢？我承认不能以人某个阶段的行为就给人终身戴帽子，但是在没有公开表明自己的态度，对所作所为表示忏悔之前，我始终需要对某些貌似无害甚至为了用户着想的行为心存疑虑。

第三个让人不佩服的要数PPLive网络流媒体播放软件，我本人也经常使用这个软件，但就在国家大力整顿视频共享网站的环境下，这个网站依旧会有一些不太符合标准的内容出现，加上从前其盗播PGL电竞联赛的前科，不能让我对其另眼相看。

另外半个不佩服的是热门下载软件迅雷，它的确好用，但很多网站都只能用它下载，我习惯用的BT或者eMule都被"排他"了，这让我个人很不习惯，就是不用它。当然这只是我个人怪癖而已，从功能角度来说它还是很出色的。

另外三个半让我佩服的高人，应数"暴风影音、瑞星杀毒、搜狗输入法和金山软件作品"。三个让人佩服的软件理由自不多说，功能出色、服务优良，唯独金山软件的两款作品只能赢得我一半尊敬。从产品上说，两个产品都很出色，但目前金山软件的业务发展重点已经不在软件上，这使得过去让我们寄予诸多希望的金山系列软件有些后劲不足的迹象，你还记得你上一次使用快译是什么时候么？注意到它的版本号更新了么？希望上了市的金山，能够在有钱后别在软件方面松了劲，毕竟它曾经是我们的旗手啊。

仔细看看，这"让人佩服"和"让人不佩服"的高人们，其实在软件产品的设计发行上都有其独到之处，而且能够出现在榜单上，说明他们在市场上的确获得了足够的成功。但商业上的成功不能说明一切，就像体育赛场上的成败也不能说明一切，刘翔未必能每次都获得比赛冠军，是其永不言败、拼搏不已的精神让观众成为他的粉丝；而不争气的中国男足……就是因为它不争气，缺少男人应有的精气神，才让万千球迷如此痛心。对于软件行业来说，商业成功固然重要，但对消费者所秉持的态度是尊重还是利用，才是决定它是否被人佩服的标准。从这个角度来说，中国软件行业还有许多需要继续努力的地方。

落笔之际，忍不住再哀叹一声，中国男足，什么时候才能像个男人一样去战斗呢？



快车 FlashGet TOP TEN

快车 热门游戏下载排行榜





1 快车FlashGet 2.0简体中文版 115 486



2 暴风影音 v3.6智能高清版 100 328



3 卡巴斯基反病毒软件 7.0.1.325简体中文版 956 42



4 RealPlayer v11 Build 6.0.14.748简体中文版 94988



5 瑞星杀毒软件下载版 2008 v20.47.10 899 56



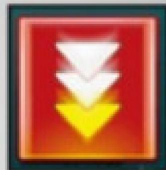
6 天网防火墙 3.0.0.1015 Build 0611个人版 856 28



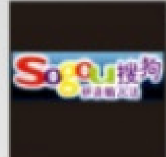
7 WinRAR 3.80 beta 1 官方简体版 832 54



8 完美卸载 2008 26.44.605 795 46



9 快车 v1.0 Beta 迷你版 678 52



10 搜狗拼音输入法 3.5 奥运版 665 91

本榜单数据由快车网提供
（该榜单内数据为月度下载次数）

热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
QQ	2008	1	2370	↑	腾讯
迅雷（Thunder）	5.7.12.493	2	2354	○	深圳市迅雷网络技术有限公司
暴风影音	3.6 3.08.05.15	3	2321	↑	暴风网际科技有限公司
瑞星杀毒软件	2008	4	2308	↓	北京瑞星公司
360安全卫士	4.0	5	2297	↑	奇虎公司
WinRAR	3.71	6	2285	↓	Eugene Roshal
Windows优化大师	7.81 Build 8.408	7	2260	↑	鲁锦
卡巴斯基	7.0.0.125	8	2249	↑	卡巴斯基实验室
天网防火墙	2006个人版	9	2215	↑	广州众达天网技术有限公司
搜狗输入法	3.3	10	2203	↓	搜狐公司
千千静听	5.1.0	11	2187	↓	郑南岭
金山毒霸	2008	12	2162	↓	金山公司
快车（FlashGet）	2.0	13	2143	↓	网际快车信息技术有限公司
超级兔子魔法设置	2008.04	14	2136	↑	蔡旋
金山快译	2007	15	2118	↑	金山公司
傲游（Maxthon）浏览器	2.0.8.1720	16	2102	↑	傲游天下科技有限公司
KuGoo（酷狗）	2007	17	1961	↑	酷狗科技
Office	2007	18	1952	↓	微软
PPlive	1.9.35	19	1947	↑	PPLive.com
Real Player	11 Gold Build 6.0.14.738	20	1924	↓	RealNetworks

（本榜所列软件版本号截止2008年6月18日）

邮发代号：82-726
售价：¥6.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN